



GAMEPRO

No. 16

2.250.000 TL

ONIMUSHA Warlords

American
McGees
Alice



100'den fazla oyun

- No One Lives Forever
- Call To Power II
- Hitman Codename 47
- Sea Dogs
- American McGees Alice
- The Mummy
- Breath Of Fire IV
- Megaman X 5
- Colin Mcrae Rally 2
- Duke Nukem: Land Of The Babes
- Evil Dead: Hail to The King
- Starlancer
- Grandia
- Banjo Tooie

Tam Çözüm

TOMB RAIDER

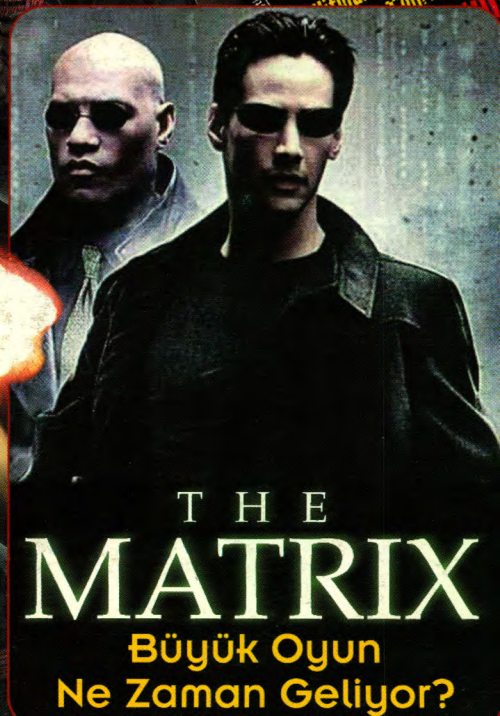
GAME Şubat No.

OYUNLAR

Colin McRae Rally 2
Quake 3: Team Arena
American McGees Alice
Venom
Nascar Racing 4

PATCH'ler

Counter Strike 1.0
Call to Power 2
Quake 3 Point Release
Hitman Tournament 4



THE MATRIX

Büyük Oyun
Ne Zaman Geliyor?

OCAK 2001
2.250.000 TL

RetroFili

YAZI İŞLERİ

YAZI TESLİMİ: Eğer GamePro'da yayınlanmasını istediğiniz makalelerin varsa gamepro@gamepro.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Elektronik olarak gönderilen makalelerin MS Word veya MS Word tarafından açılacak bir formatta olması gerekmektedir. GamePro'da yer alan makalelerdeki fikirler yazarlarına aittir. Yayınlanan ilanların sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.

ABONELİK HİZMETLERİ

GamePro dergisinin bir yıllık yurtdışı abonelik bedeli 30,00,000 TL'dir. Yurt dışı abonelik bedeli 100 \$'dır. GamePro'ya abone olabilmek için derginin içinde yer alan abone formunu doldurup posta ile bize yollayabilir veya (212) 454-2188'e faks çekebilirsiniz. Her türlü abonelik şikayetiniz, adres değişikliği ve aboneliğin uzatılması işlemleri için lütfen Abonelik Departmanı ile görüşünüz.

ABONE SORUMLUSU

Bünyamin Durmuş, bdurmus@img.com.tr
TEKRAR BASKI: Ticari amaçlarla kullanılmak üzere bir makalenin özelleştirilerek tekrar basılması için lütfen Murat Yıldız ile görüşünüz (myildiz@img.com.tr).

IDG

GamePro, bir International Data Group, Inc. (IDG) yayınıdır. Merkezi Boston'da bulunan IDG, bilgi teknolojisi konusunda dünyada en geniş kitleye ulaşan kuruluştur. BT sahasında dünyanın en önde gelen yayıncılık, araştırma, konferans ve fuarcılık şirketi olan IDG, 75 ülkede 290 bilgisayar gazete ve dergisi ile 700 bilgisayar kitabının yayıncısıdır. Ayrıca IDG, 55 ülkede 225 Web sitesini içinde barındıran IDG.Net www.idg.net vasıtasıyla Internet kullanıcılarına en büyük teknoloji ağını sunmaktadır. Her ay 75 ülkede 90 milyondan fazla kişi IDG'nin 290 dergi ve gazetesinden en az birini okumaktadır.

İMG BİLİŞİM YAYINLARI

GamePro, Türkiye'nin lider bilişim yayınları grubu İMG Bilişim Yayınları'nın Multiplatform oyun dergisi'dir. 5 ayrı bilişim dergisi ve bu dergilere ait elektronik yayınlarla faaliyet gösteren İMG Bilişim Yayınları'nın bilişim yayıncılığı sektöründeki dergileri, aylık son kullanıcı dergisi PC LIFE, haf-

talık BT gazetesi COMPUTERLIFE, dünyanın en büyük multiplatform oyun dergisi GamePro, Türkiye'nin tek Internet dergisi NetLIFE ve PC oyunları dergisi PC Games Life'dir. PC LIFE, PC WORLD Amerika; COMPUTERLIFE, COMPUTERWORLD Amerika; GamePro ise GamePro Amerika işbirliği ile çıkmaktadır. PC Games Life, İMG Bilişim Yayınları'nın, Computec Media ile yaptığı işbirliği sonucu yayınlanmaktadır.

ADRES: GamePro Dergisi,
İMG Bilişim Yayınları,
29 Ekim Caddesi No: 23
Medya Blok Katı
34350 Yenibosna/İSTANBUL

TELEFON: (212) 454-2350

FAKS: (212) 454-2188

E-MAIL: gamepro@gamepro.com.tr

TEMSİLCİLİKLER

ANKARA TEMSİLCİLİĞİ

Saadettin Ayhan
Tel: (312) 427-1501
Faks: (312) 427-3924

BURSA TEMSİLCİLİĞİ

Lütfullah Uzun
Tel: (224) 211-3500 (5 hat)
Faks: (224) 211-3506

GAZİANTEP TEMSİLCİLİĞİ

Feyzullah Aslantürk
Tel: (342) 221-2460
Faks: (342) 221-2464

KONYA TEMSİLCİLİĞİ

Metin Demir
Tel: (332) 238-1071-72
Faks: (332) 238-0174

İZMİR TEMSİLCİLİĞİ

Ozan Bayraktar
Tel: (232) 489-0170 (pbx)
Faks: (232) 489-2993

DENİZLİ TEMSİLCİLİĞİ

Yılmaz Yurtdüzen
Tel: (258) 242-7252
Faks: (258) 265-9036

KAYSERİ TEMSİLCİLİĞİ

Mehmet Üzümcü
Tel: (352) 221-0639
Faks: (352) 221-0566

ISSN 1302-3705

İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş. adına imtiyaz sahibi: Musa Savaş,
GamePro'nun bütün yayın hakları İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.'ye aittir.
Ayda bir yayınlanır.

GAMEPRO

Dünyanın En Büyük Multiplatform Oyun Dergisi

Genel Yayın ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Musa Savaş, msavas@img.com.tr

Yazı İşleri Müdürü Murat Yıldız
myildiz@gamepro.com.tr

Editörler

Oğuzhan Özdemir ozi@gamepro.com.tr
Ersin Erenözlu erenozlu@gamepro.com.tr

Yardımcı Editörler

Alp Burak Beder abbeder@gamepro.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@gamepro.com.tr
Fırat Akyıldız firat@gamepro.com.tr

Yazarlar

Ahmet Usta gametech@gamepro.com.tr
Atalay Keleştemur atalayk@gamepro.com.tr
Kaya Ali Sönmez kasonmez@gamepro.com.tr
Murat Oktay oktay@gamepro.com.tr
Murat Ünal munal@gamepro.com.tr
Sarp Erdağ serdag@gamepro.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@gamepro.com.tr
İlham Bayhan ilhambayhan@hotmail.com

Sanat Yönetmeni

Mehmet Neşeli
mneseli@gamepro.com.tr

Sayfa Tasarımı

Kadir Kaymakçı
kkaymakci@gamepro.com.tr

GAMEPRO
online
www.gamepro.com.tr

Webmaster Bekir Bayсал
Asistanlar Üsâme İldar Özdemir
Ömer Faruk Bilgen



İMG
Bilişim Yayınları

Reklam Koordinatörü

Neşe Zencircioğlu
nese@img.com.tr

Müşteri Temsilcileri

Sidika Akyol
sakyal@img.com.tr
Sezin Erday
serday@img.com.tr
Hande Uyak
huyak@img.com.tr
Haldun Erim
herim@img.com.tr
Murat Osman Vanlı (Ankara)
ovanli@img.com.tr

Reklam Trafikeri

Melih Çelik
mcelik@img.com.tr

MİSYONUMUZ

Günümüzde Teknolojik gelişmeleri bilmek yeterli değildir; bilmenin yanı sıra öğrenen ilk kişi olmak son derece önemlidir. GAMEPRO'nun hedefi, dünyada oyun teknolojisinin yaşadığı gelişmeleri aynı anda Türk okurlarına aktarmak, bilginin dağıtılmasını ve paylaşılmasını sağlayarak oyun ve bilgi/iletişim sahasındaki gelişmeleri teşvik etmektir.



İMG
Bilişim Yayınları

Haber Merkezi

İbrahim Özdemir iozdemir@img.com.tr

Muhasebe

Hıdır Olcar holcar@img.com.tr

Abone ve Dağıtım Sorumlusu

Bünyamin Durmuş bdurmus@img.com.tr

Okur Hizmetleri

Fatma Bayraktar fbayraktar@img.com.tr

Baskı Sorumlusu

Mansur Yılmaz

Baskı

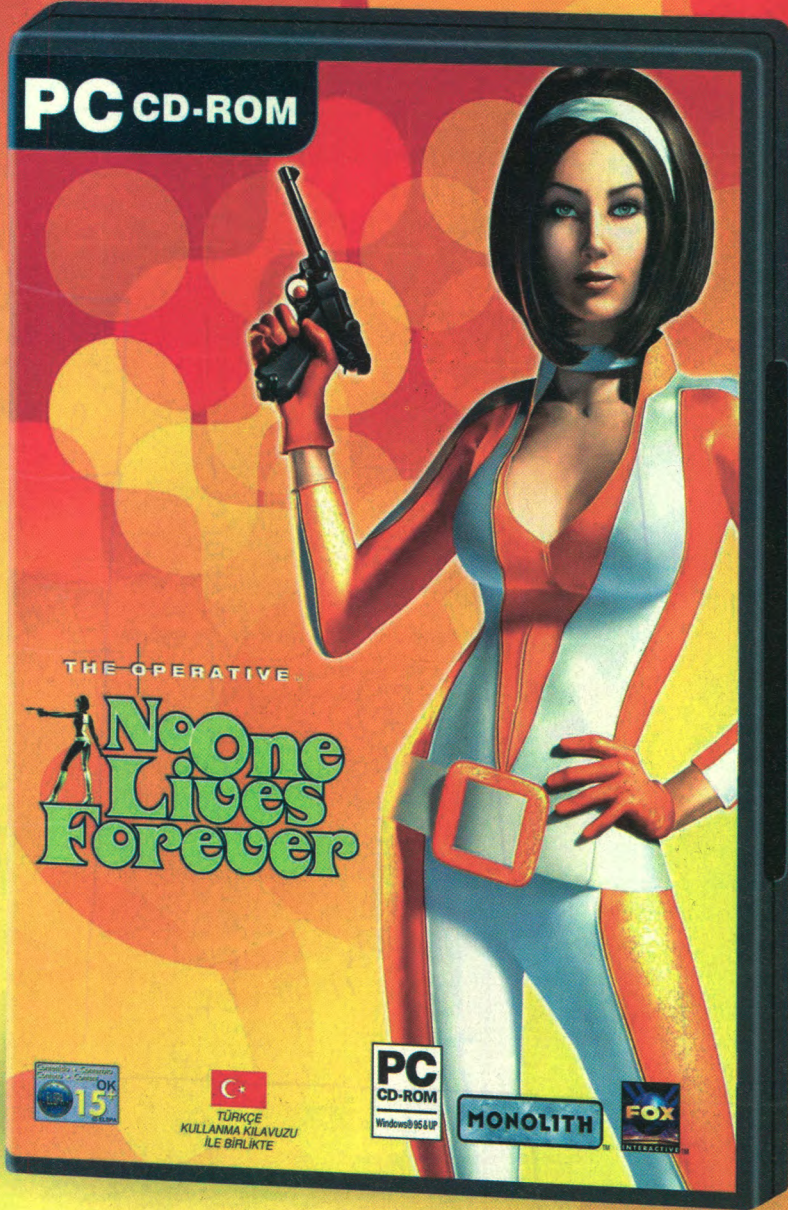
Asır Matbaacılık

Dağıtım

Yaysat

GamePro'nun Türkiye'deki tüm yayın hakları İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. Tic. A.Ş.'ye aittir. Tüm hakları saklıdır. Kısmen veya tamamen yeniden basılması veya kullanılması yasaktır. Sanatsal çalışmalar, metinler, fotoğraflar, oyunlar ve video görüntüler dahil olmak üzere gönderilen tüm materyaller yayıncıya aittir. Gönderici bu materyalleri geri istemeyez; birer kopyasını bulundurmamak zorundadır. GAMEPRO® ismi ve logosu IDG'nin tescilli markasıdır.

Sonsuza kadar yaşamayı kim ister?



Göreviniz: Dünyayı H.A.R.M.'in kötülüklerinden kurtarmak için savaşan süper gizli UNITY organizasyonu ajanı, güzel ama ölümcül Cate Archer rolüne bürünün. Heyecanlı takiplerden yüz yüze savaşlara, No One Lives Forever sizi sürükleyici bir senaryoyla ölümcül silahlar, önemli uluslararası isimler ve en acımasız kötülerle dolu 1960'lardan esinlenilmiş bir casus macerasına sokacak. Çok güçlü silahlarla ve deha ürünü aletlerle donanarak, cevap arayışınız sırasında dünyanın yarısını dolaşacağınız müthiş bir esrari çözmelisiniz.

Gizli kimliğinizi ortaya çıkarmamaya çalışın..



ARAL İTHALAT

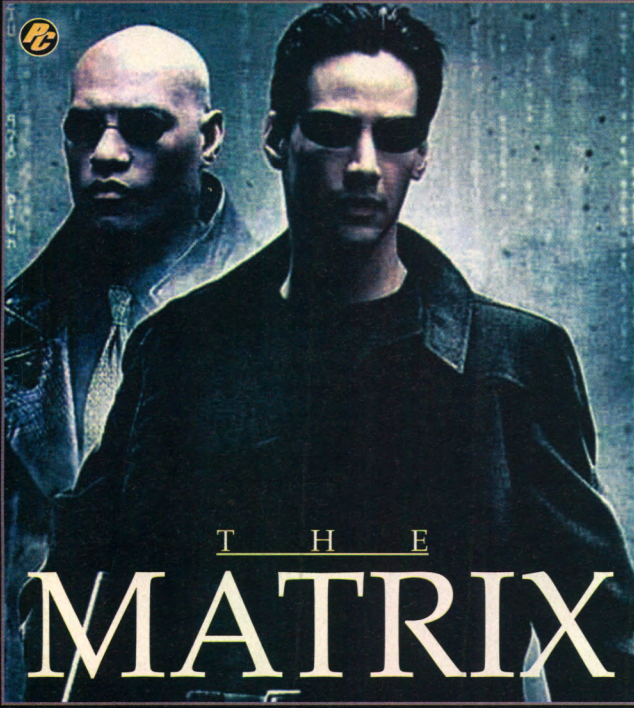
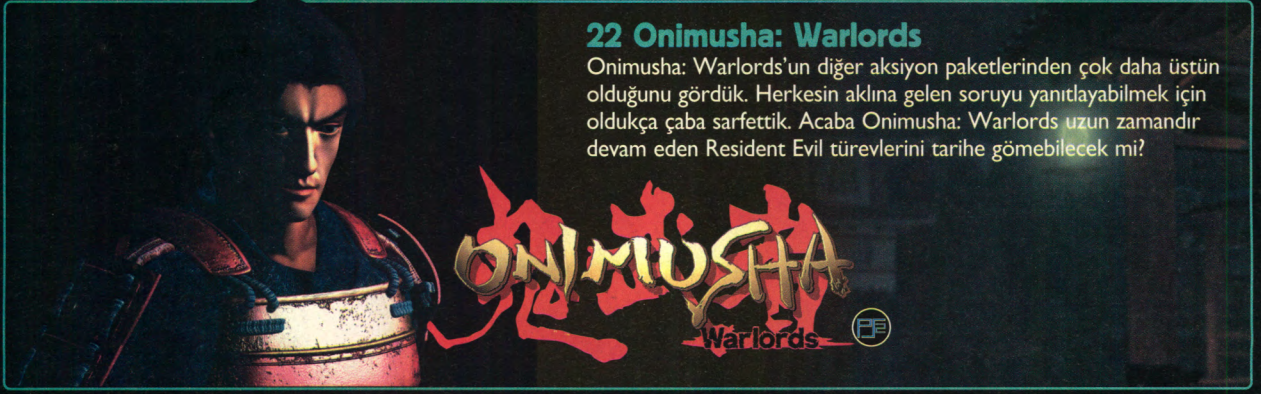
Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICI: EKOL BİLGİSAYAR

Tel: 0212 212 83 55 - 56

22 Onimusha: Warlords

Onimusha: Warlords'un diğer aksiyon paketlerinden çok daha üstün olduğunu gördük. Herkesin aklına gelen soruyu yanıtlayabilmek için oldukça çaba sarfettik. Acaba Onimusha: Warlords uzun zamandır devam eden Resident Evil türevlerini tarihe gömbilecek mi?



26 The Matrix

1999 yılında büyük sansasyon uyandıran Matrix, oyunseverler için tecrübeli programcılarının elinde güzelce bir tezgahdan geçti. Yakın zamanda çıkması beklenen bu muhteşem filmin oyunu acaba filmi kadar etki uyandıracak mı?

**Dreamcast'in
2001
Programı**



**16 Dreamcast
2001 Programı**

Sega'nın hit konsolu Dreamcast, bakalım 2001 yılı için neler planlamış? Çıkacak oyunlar hakkında ayrıntılı bir dosya konusu bu ay GamePro sayfalarında.

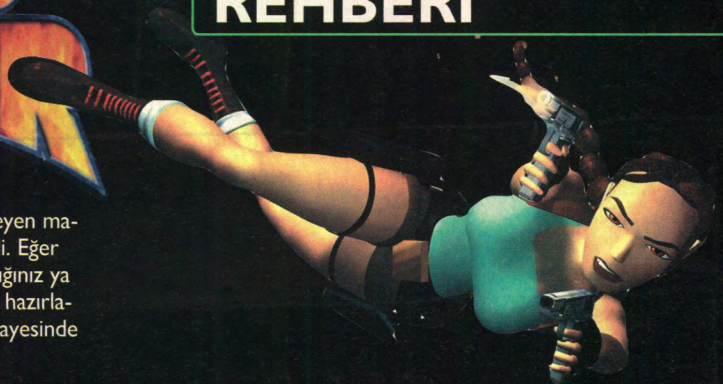
**TOMB
RAIDER**

**PROSTRATEJİ
REHBERİ**





100

Tomb Raider 5 (PC)

Lara'nın bitmek tükenmek bilmeyen maceralarına bir yenisi daha eklendi. Eğer oyun esnasında az da olsa takıldığınız ya da çözemediğiniz noktalar varsa hazırlamış olduğumuz bu tam çözüm sayesinde dertleriniz deva bulacak.



ÖN BAKIŞ & İNCELEMELER

- 30**  **Ön İncelemeler**
Need for Speed: Motorcity, Akimbo: Kung Fu Hero, Clive Barker's Undying, Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, Severance: Blade of Darkness, Stunt GP
- 38**  **İncelemeler**
No One Lives Forever, Call Power 2, Hitman Codename 47, Sea Dogs, Heroes Chronicles: Warlords of The Wasteland, American McGees Alice, Rome Caesar's Will, The Mummy
- 58**  **Game Boy Oyunları**
The Legend of Zelda: Mysterios Tree Nut, Mario Tennis, The World Is Not Enough, Donkey Kong Country, Tyrannosaurus Tex, Boy Scout, Dragon's Lair, Megaman X-Treme
- 60**  **Ön İncelemeler**
NBA Live 2001, Unision, Age Of Empires 2, Shadow Of Darkness, Red Faction, Silent Hill 2, ATV Off Road Fury, Ace Combat, Oni, Phantasy Star Online
- 68**  **İncelemeler**
Thunder Tanks, Sky Odyssey, Super Bust a Move
- 69**  **İncelemeler**
March Madness 2001: Still Champ-Barely, Megaman X 5, Colin Mcrae Rally 2, Army Men Sarge's Heroes 2, Blade, Duke Nukem: Land of The Babes, Evil Dead: Hail to The King
- 78**  **İncelemeler**
Starlancer, Vanishing Point, POD Speedzone, Grandia II
- 82**  **İncelemeler**
Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1, Mickey's Speedway USA, Banjo Tooie

S.W.A.T. PRO

- 108** Unreal Tournament, Dynasty Warriors, ready 2 Rumble Boxing: Round 2, smuggler's Run, Medal of Honor Underground, NBA 2K1, Pokemon Puzzle league, SSX, Army Men:Sarge's Heroes, X-Squad, Motocross Mania, Virtua Tennis, Army Men: Air Tactics, TOCA: Tourring Cars, Business Tycoon, Crime Cities, F-22 Lighting 3, Sanity: Aiken's Artifacts, Mercedes-Benz Truck Racing

KÖŞELER**6 Editörden****10 ProHaber****84 Konsol Dünyası**

Tuna bu ay, bu yıl içerisinde çıkması beklenen konsol oyunlarını sizler için belgesel tadında bir araştırma ile derledi. Top 10 oyun ağı ve İnternet Konsol Merkezi de her zamanki yerinde.

90 Online Gaming

Delta Force'un İnternet üzerinden nasıl oynandığını merak ediyorsanız Sarp'ın yazısını okumak sizin için yeterli olacaktır.

94 Web Portal

B ay yine birbirinden ilginç İnternet siteleri, amatör İnternet siteleri ve Top 10 Arama Motoru, sizler için bu sayfalarda...

96 GameTech

Eğer hala bir programlama dili bilmiyorsanız aynı zamanda programlamaya ilgi duyuyorsanız işe Ahmet Usta'nın bu ayki yazısını okuyarak başlayabilirsiniz.

92 SporBoard

Piyasadaki fikir kıtlığına kendimizce çözümler ürettik. Ayrıca ofisteki diğer arkadaşların ilginç fikirlerini de yazımıza ekledik. Tabi Endi ve Con'u da unutmadık.

88 Fırat64

Bakalım Fırat bu ay yine neler yazmış? Sokak arasında oynadığımız oyunlara duyduğu özlem, Mario Bros, Outlaw ve Combat bunlardan birkaçı. Nostalji listesi de ilgiyle okuyacaklarınızdan.

98 Oyun Bahçesi

Online oyun oynama zevki yazısı ile Alp de bu ay aramıza dönenler arasından.

Oyun İndeks

18 Wheeler:	
America Pro Trucker	.67
Ace Combat	.64
Age Of Empires 2	.61
Akimbo: Kung Fu Hero	.36
American McGees Alice	.50
Arcanum	.36
Army Men: Sarge's Heroes 2	.73
ATV Off Road Fury	.63
Banjo Tooie	.82
Blade	.76
Boy Scout	.59
Breath of Fire IV	.71
Bugs Bunny & Taz:	
Time Busters	.75
Call To Power 2	.40
Clive Barker's Undying	.31
Close Combat:	
Invasion Normandy	.53
Colin Mcrae Rally 2	.73
Donkey Kong Country	.58
Dragons Lair	.59
Duke Nukem:	
Land of The Babes	.74
Egypt 2:	
The Heliopolis Prophecy	.48
Everquest	.9
Evil Dead: Hail to The King	.77
F1 Manager	.54
Grandia II	.81
Heroes Chronicles:	
Warlords of The Wasteland	.46
Hitman Codename 47	.42
Knockout Kings 2001	.69
March Madness 2001:	
Still Champ-Barely	.70
Mario Tennis	.58
Matrix	.26
Megaman X 5	.72
Megaman Xtreme	.59
Midway's Greatest	
Arcade Hits Volume 1	.83
Motocross Mania	.57
NBA Live 2001	.60
Need for Speed: Motorcity	.30
No One Lives Forever	.38
Oni	.64
Onimusha Warlords	.22
Persona 2: Eternal Punishment	.65
Phantasy Star Online	.66
POD Speedzone	.80
Pool of Radiance:	
Ruins of Myth Drannor	.31
Red Faction	.62
Roller Coaster Factory	.56
Rome Caesar's Will	.51
Rugrats In Paris	.49
Sea Dogs	.44
Sega Smash Pack 2	.49
Severance: Blade of Darkness	.32
Shadow Of Darkness	.62
Sky Odyssey	.68
Silent Hill 2	.63
Snow Storm	.49
Starlancer	.78
Stunt GP	.35
Super Bust a Move	.68
Taxi 2	.55
The Legend Of Zelda:	
Mysterious Tree Nut	.58
The Mummy	.52
The World Is Not Enough	.58
Thunder Tanks	.68
Tomb Raider 5	.100
Tyrannosaurus Tex	.59
Unision	.61
Vanishing Point	.79

Editörden

Yeni Yüzümüz

Bu ay ki değişikliğimiz hemen fark etmişsinizdir. Evet nihayet GamePro'nun da boyutları büyüdü. Bunun anlamı artık daha büyük ve fazla resim kullanabileceğiz. Bir sayfada artık daha fazla yazı bulabileceksiniz. Umarım bu yeni şeklinizi beğenmişsinizdir. Ancak asıl değişikliklerimizi bir sonraki aya sakladık. Artık GamePro'da daha eğlenceli sayfalar bulacaksınız. Web, oyun yapımı ve donanım konusunda ki sayfalarımız genişleyecek. Tabii sizlerin bu güne kadar illettığınız istekleri de unutmadık. Artık birbiriniz ile haberleşebileceğiniz "arkadaşım" köşesine kavuşuyorsunuz. Tabii dergi ile olan iletişiminiz bununla sınırlı kalmayacak, dergide yayınlanmasını istediğiniz grafik çalışmalar, kendi bulduğunuz stratejiler ve hatta oyun değerlendirmelerini de gönderebilecek ve Türkiye'nin dört bir yanına dağılmış GamePro ailesi ile paylaşabileceksiniz. Az kaldı, bekleyin.

Oyun yap Hareketlendi

Bu arada biraz da oyun yap'dan bahsetmek istiyorum. Oldukça uzun süredir Türkçe Oyun Yapım grubumuz olan Oyun yap'ın duyurusunu haber alıyorsunuz. Bilmeyenler için tekrar söylüyorum, burası www.egroups.com'da açmış olduğumuz bir mailing list. Adresimiz ise oyun-yap@egroups.com. Oyun yap ile ilgili haberleri kimi zaman Editörden ve Mektup köşesinde, kimi zaman da Oyun Bahçesi ve GameTech köşelerinde gördünüz. Uzun zamandır sessizliğe gömülmüş olan grubumuz nihayet beklenen hareketliliğe kavuştu ve yavaş yavaş Türk yapımı bir oyun konusunda tohumlar serilmeye başlandı. Başarılı bir oyunun ortaya çıkabilmesi için oyun yapımı ile ilgilenen herkesin fikirlerine ihtiyacımız olacak. Dolayısıyla ciddi bir proje içerisinde olmak isteyen kalemi ve hayal gücü kuvvetli, George Lucas'a "sen Star Wars'a konu mu diyorsun beaa" diyebilecek senaristlere; Riven'daki modellemeleri basit bulan ve "ben olsam daha iyisini yapardım" diyen grafikerlere; arabesk dinleyen müzisyenlere ve en son olarak gece gündüz çalışmaktan gözleri kıpkırmızı pörtlemiş yapım ekibine "olmamış olm, buna oyun mu diyorsunuz" deme cesaretini gösterebilecek olan eleştirmen arkadaşlara şiddetle ihtiyacımız var. Bekliyoruz...

Murat YILDIZ
myildiz@gamepro.com.tr



PS2 SORULARI

Merhaba Murat abi ben bir psx kullanıcısıyım.Ve kafayı yemek üzereyim.Acaba ps2' mi yoksa dreamcast'mi almalıyım? Neyse kafanı fazla ağrıtmadan sorulara geçeyim.

- 1) Ps2' mi dreamcast' mi?
 - 2) Pps2' de kopya chip bulunacak mı?
 - 3) Ps2' de klavye vb. donanımlar bulunacak mı?
 - 4) Acaba dergimizde bizim gibi oyun manyaklarının (herkes alınmasın) dertleşebileceği bir sayfa açamaz mısınız?
- Serkan & Serdar / MANISA**

Merhaba Serkan ve Serdar,

PS2 ve Dreamcast konusuna yeterince aydınlık getirdik zannediyorum. Bu tamamen kişisel bir tercihtir. Mesela eğer Ecco the Dolphin' i çok merak ediyor ve oynamak istiyorsanız Dreamcast alacaksınız. Tekken Tag Tournament' i bekliyorsanız PS2 alacaksınız. Tabii bunlar yalnızca tek örnekler. Yani sistemin performansı kadar beklediğiniz ve oynamak istediğiniz türde oyunların hangi sistemlerde çıktıkları da çok önemli. Hatta abartıp ikisini birden alabilirsiniz.:

Gelelim diğer sorularına; PS2' de çip olacağı söyleniyor ancak bu konuda net bilgi elimizde yok. PlayStation' da kullandığınız hemen hemen tüm donanımları PS2' de de kullanabileceksiniz. Bunun anlamı mouse ve klavye gibi aygıtlar PS2 için olacak. Son olarak dertleşebileceğiniz bir köşeden ziyade mektup arkadaşları köşesini önümüzdeki ay başlatıyoruz. Başvuru formunu önümüzdeki ay görebileceksiniz.

FRAG YAPMAK İSTİYORUM

Sevgili gamepro çalışanları bu siza mailim. Böyle müthiş dergi çıkardığınız için size teşekkür ediyorum. Ellerinize sağlık. Ben bir psx sahibiyim ve bununla ilgili sorularıma geçmek istiyorum.

- 1) Şu anda psx' de Q3 ARENA VE UNREAL TOURNAMENT gibi death match türü oyunlar varmı?
 - 2) Şu anda psx için MOH: underground haricinde bir FPS oyunu tavsiye edebilir misiniz?
 - 3) Bu sorumu Tuna ŞENTUNA cevaplar sa sevinirim. Sanırım ekim sayınızda donanım köşenizde TRANS WHEEL adında bir psx direksiyon tanıtımınız. Sanırım Performans firmasıydı. Bunun şimdiki fiyatını ve nereden sipariş edebileceğim hakkında yardımcı olabilir mi?
- HASAN BARIŞ DİLAVER / ANKARA**

Merhaba Hasan,

Ben de derhal cevaplarına geçiyorum.

1. Arkadaşlarınızla deathmatch yapabileceğin birçok oyun var. Mesela Duke Nukem serilerinde her zaman multiplayer arenalar bulunuyor. Ancak Q3 veya UT gibi yüksek grafik gücü isteyen oyunları yalnızca yeni nesil konsoller sunuyor.

2. Şu aralar Alien Resurrection benim favorilerim arasında. Ancak daha eskilerden Quake II' yi de tavsiye edebilirim.

Ne yazık ki bu ürünlerin birçoğunun Türkiye distribütörü yok. Ancak Internet' i alışveriş sitelerinden bu ve buna benzer ürünleri bulabilir ve kredi kartı kullanılarak satın alabilirsiniz.

PS2 KÖTÜ MÜ?

slm slm slm derginizi ilk çıktığı günden beri alıyorum. çok ii gidiyorsunuz tebrikler. her neyse ben bazı soru ve açıklamalara geçim bari....

1: ben ps2 almayı düşünüyorum ama bana sanki ps2 nin beklendiği kadar kaliteli olmadığı gibi bir izlenim geliyor. Eskiden psx e bir oyun çıkardı tüm pc ciler keşke bizde oynasak keşke bizim de pc ler böyle hızlı olsaydı sesleri yankılanırdı. Şimdi ise çoğu oyun pc den ps2 ye aktarılıyor. Artık bir bilgisayarın hızının çok arttığı ve 1-2 yıl içerisinde pc lerin ps2 ye fark atacağını sanıyorum. Sizce?...

2: ben bir oyun manyağı olup çizim ve 3d max le uğraşıyorum (3dmaxe yeni başladım) ve size 2. çalışmamı yolluyorum (1.sı pc' im göçünce gitti) sizce benden oyun garafikeri olabilir mi? :) Size de katılmak isterim ama daha çokook bilmediğim konu var modellemede multi texture animasyon vb.... bana bir kitap önerir misiniz? (3D studiomax3 olmasın var bende :))

4: Alice PS2 ye çıkacak mı bence harika keyifli bi oyun beğendim yani

5: nightmare creatures 1 pc de vardı 2'si ne ne oldu pc ye gelmeyecek mi?

6: ya ben şimdi iyi bir oyun modelyicisi olmam için bi üniversite veya okul bitirmem şartı yoksa sanatıma merak salıp sabah akşam uğraşmam beni profesyonel yaparmı..(bu gönderdiğim modelin daha 2. si olduğunu göz önünde bulundurarak cevap verir seniz sevinirim.)mailim sonu-uu derginin müthiş keyif verici byezzzz
Ömer Zeren

Merhaba Ömer,

1. PS2 ile şu andaki veya ilerideki PC sistemlerini doğrudan karşılaştırmak imkansız. Belki işlemci hızı bakımından günümüz PC' leri PS2' nin gücüne eriştiler ancak halen grafik yönünden eksik kalıyorlar. Mesela bir PlayStation 2 oyunundaki karakter 10.000 poligon oluşabiliyor. Bu rakam günümüz PC' leri için oldukça yüksek. Hatta Dreamcast bile günümüz PC' lerinden çok daha güçlü bir gra-

Galaxy

COMPUTER



Daha
ötesi
yok!



yimpaş

Mağazalarında,
Cazip Taksitlerle!...



EMRE

BİLGİSAYAR A.Ş.

Tel: (312) 232 14 00 (PBX)

Kublay Sokak No.13

Tandoğan-ANKARA

Tel: (0354) 558 10 20

Organize Sanayi Bölgesi YOZGAT

fik sistemine sahip. Öte yandan PC'lerin sunduğu sabit disk, farklı konfigürasyon özellikleri, farklı ses kartı özellikleri, LAN ve Internet üzerinden multiplayer olanakları vs, PC oyunlarının daha abenili olmasını sağlabiliyor.

2. Yapmış olduğun model bir oyun için uygun. Ancak çok önemli bir problem var: poligon sayısı. Güzel bir karakter kadar düşük poligon sayısına sahip bir karakter oluşturabilmek de çok önemli. Şu anda aklımda bir kitap ismi yok, ancak sana daha geniş bir kaynak olan Internet'i tavsiye ederim. "3D Studio Max Tutorials" tarzında bir arama yaptırırsan birçok site bulabilirsin.

3. Bu madde nedense güme gitmiş.

4. Sanırım çıkmayacak.

5. Oyunların aktarılması biraz zaman alabiliyor. Eğer PSX versiyonu yeterli ilgiyi görürse PC için de çıkacaktır.

Eğer yeteneğiniz varsa bir okul bitirmek kesinlikle gerekmezdir. Zaten günümüz okullarında bilgisayar ile dijital sanat eğitimi veren bölüm yok diye biliyorum (Yalnızca YTÜ'de buna benzer bir bölüm var). Öte yandan çok araştırıp, bu işi yapanlar ile kontakt kurup deneyimlerinden faydalanmak size daha büyük aşama kazandıracaktır. 3D konusunda eski yazarlarımızdan ve samimi dostum Gökhan Sönmez (gsonmez@agf.com.tr) sizlere seve seve yardımcı olacaktır.

KAÇ SORU KAÇ...

merhaba ben kuşadasından bir psx manyağım yani en azından arkadaşlarım öyle dio. Uzun lafın kısıtı 2 bilemedin 5 sorum olacak.

1) ocak sayısı yani geçen ay www.egroups.com adresini verdiniz ama konuyla hiçbir alakası olmayan bi adres çıktı. Bana ve tüm okuyuculara yeni bi adres verebilir misin?

2) starcraft 2 veya onun gibi bişşsi çıkacak mı? Ne zaman?

3) ben bir counter delisi olarak sizden onun posterini ve daha çok page ayırmanızı istiyecem.

Şimdilik bu kadar. Bu mailla kuşadasında okuyucularınız olduğunu anlayın ve böyle bir dergi çıkardığınız için saolun Ekin Özgün

Merhaba Kuşadası, merhaba Ekin,

1. Adres doğru, yapmanız gereken tek şey oyun@egroups.com mailing listesine üye olmak.

2. Eğer Blizzard neler yapıyor diye soruyorsan, şu aralar artık bir muammaya dönen

Warcraft III'ü bitirmeye çalışıyorlar. Eğer strateji dünyasında neler var diye soruyorsan, henüz çıkmış olan Red Alert 2, Sudden Strike seni kesmedi mi? Kesmediyse bir de Settlers 4'ü dene bakalım. Gerisi çok çok sonra gelecek.

Counter Strike dosya konumuzu Beta 6.1 versiyonunda iken yapmış ve detaylı olarak silahları, haritaları ve görevleri anlatmıştık. 1.0 versiyonuna geldiğimizde sis bombası haricinde silahlarda hiçbir değişikliğin olmadığını görüyoruz. Dolayısıyla yeni bir Counter Strike dosya konusu yapmamız gereksiz olacaktır. Ancak Team Fortress 2.0'1 bekleyin, yakında ayrıntılı bir dosya konusu geliyor.

BİR SÜRÜ SORU

Merhaba Gamepro,

Öncelikle böyle güzel bir dergiyi hazırladığınız için teşekkür ediyorum. Hemen istek ve sorularına geçmek istiyorum:

1-Yazarlarınızdan en genç olanı hangisi ve kaç yaşında?euheue

2-Tekken Tag Tournament posteriniz gerçekten çok güzel. Beklediğimize değdi

doğrusu.

3-Sitenizi niye açmıyorsunuz? Tamam açık ama test yayını.

4-Siz kopya oyun almayın orijinal alın diyorsunuz. Biz öğrenciler napalım. 30 milyon felan bir tek cd'ye nasıl verelim?

5-Sizce Dc mi Ps2 mi alınmalı. Bu soruyu cevaplarken kopya oyunların yayınlığı, oyunlarının kalitesi, fiyatlarını göz önünde bulundurursanız sevinirim. (çoğunlukla sorulara verdiğiniz cevaplar yetersiz kalıyor, lütfen bu soruya içtenlikle cevap verin ve en önemlisi kopya oyun kötüdür, orijinal iyidir felan kesinlikle demeyin çünkü bu dedikleriniz hiçkimseyi orijinal oyunlara yöneltmez. Sizde bizimde haklı olduğumuz taraflar var)

6-CD'lerinizi halen beğenebilmiş değilim.Şu ana kadar neredeyse her sayınızı aldım ama neredeyse hiçbir cd'nizi beğenmedim.sakin bana kızmayın :)Benim önerim ya cd vermeyin fiyatı bayağı düşürün yada iki cd verin.Ikisinde güzel demo,n64 emulatör ve romları(pokemon stadium,tony hawks pro skater...), ps2, pc, dc oyunlarının görüntüleriyle bazı sürprizlerinizle, güzel müziklerle doldurun. Fiyatı yeniden eski haline döndürün. (2.500.000 TL) Diğer dergiler sizin derginizin fiyatıyla 2 cd veriyor. Sakın alınmayın. Bence ve tüm oyun severlerce en iyi dergi sizsiniz. Her ay sadece sizin derginizi alıyorum. Ama benim önerim mantıklı bence.

7- Şu geleneksel işkence testleri yapmayın ya. Acıyorum onlarca kontrollere. Belki onların konsolları yok bende ama yinede acıyorum. Bence onları dağıtın konsol sahiplerine ehue. Şaka. doğrusu konsolcular için çok yararlı bir test

8- Ben pc sahibiyim ama konsol oyunlarını, haberlerini iştahla okuyorum. (özellikle dc)Size birşey soracağım. Niçin konsollara yapılan onca güzel dövüş, yarış, eğlence oyunları pc'ye çıkmıyor. Çok az çıkıyor ve genellikle kalitesiz oluyorlar. Konsollara yapılan oyunlar daha güzel oluyor. Niçin?

9- Benim ve birçok futbol oyunlarından anlayan insanların en iyi futbol oyunu ilan ettiği psx oyunu Konami'nin International Superstar Soccer Pro Evolution diğer ismiyle Winning Eleven 4 (japon sürümü) pc'ye çıkabilir mi? Mesela yayıncılığını EA yaparda çıkar. Bu oyunu biliyor musunuz?

Mailimi yayınlarsanız çok sevinirim, başarılarınızın devamını diliyorum.

Selçuk Işık (GaMeMaN) / ANKARA

Merhaba Selçuk,

1. Sarp söylüyor mi ismini? Neaa söyledim mii bile....neyse bari yaşının 17 olduğunu söylemiim...

2. Teşekkürler, beğenmeyenler de oldu.

3. Biz çok uzun süre test ederiz, bakalım efendi mi, içkisi sigarası var mı...ehheh. Şaka bir yana sitemizi bazı dizayn değişikliklerinden sonra yayına açacağız.

4. Haklısın, 30 milyon abartı bir rakam ancak sanırım bu korsan oyunları haklı kılmıyor.

5. Uzun zamandır DC kullanıyorum, buna yakın bir süre PS2 kullandıktan sonra sorunuza cevap verebilirim.

6. Yakında anketimiz geliyor, bu tip ciddi değişiklikleri anket sonuçlarına göre belirleyeceğiz.

7. Keşke tüm firmalar bu tip testlere katılmak için seferber olsa. Hatta bu testi mutlaka ve mutlaka cep telefonları için de yapmak gerekiyor. Bizim ufaklık telefonun üstünde tepinmeyi çok seviyordun.

8. Bu bir tarz ve arz meselesi. PC oyuncuları genelde daha karmaşık yapıları, simülasyon, strateji, FPS oyunlarını tercih ediyorlar. Öte yandan ev sistemlerinde arkadaşınız ile karpışmak için bu tip dövüş oyunları birebir.

Oyunu bilmiyorum. Ama Konami'nin oyununu EA dağıtmaz. Ayrıca EA kendi FIFA'sı dururken başka futbol oyunlarına destek vermez.

Fikirleriniz Bizim İçin Önemli!

Bu dergi sizlerin, dolayısıyla içinde neler bulunmasını istiyorsanız bize yazın. Mektuplarınız,

GamePro Dergisi
İhlal Medya Center,
29 Ekim Cad. No: 23
34530 Yenibosna/İstanbul

Veya, mektup@gamepro.com.tr e-mail adresine gönderin.

Tüm mektupları yayınlamamız imkânsız ve özel olarak cevaplar gönderemiyoruz.

EVERQUEST

The
SCARS OF VELIOUS

Four-Eyed Dragon

3 00.000'den fazla aktif abonesi ile EverQuest, PC'lerin en popüler online oyunlarından biri haline geldi. The Ruins of Kunark, oyuncuların daha fazla mücadele istediklerini ortaya koymuştu ve bu yeni eklenti paketinin EverQuest'i daha önce olmadığı kadar büyüteceği söyleniyor.



Yemyeşil Bir Quest Dünyası

Bilmeyenler için anlatmak gerekirse EverQuest, kendi hava koşullarına ve gece gündüzü belirleyen kendi saat sistemine sahip, 24 saat boyunca aktif olan bir 3D oyun dünyası. Ayrıca EverQuest'in dünyası muazzam derecede büyük, oyuncular genellikle büyük arazilerde kayboluyorlar. Başlangıç olarak 12 ırktan biri olarak oyuna başlayabilirsiniz, bunlar arasında troller, ogre ve wizard sınıfı bulunuyor ve herbirinin kendine has özellikleri, güçleri ve zayıflıkları var. Oyuncular daha sonra farklı oyuncular ile arkadaşlıklar kurarak içleri dolu kasabaları keşfetmeye çıkıyor, yaratıklarla savaşıyor ve herhangi bir zaman çözülebilecek bulmacalarla uğraşıyorlar.




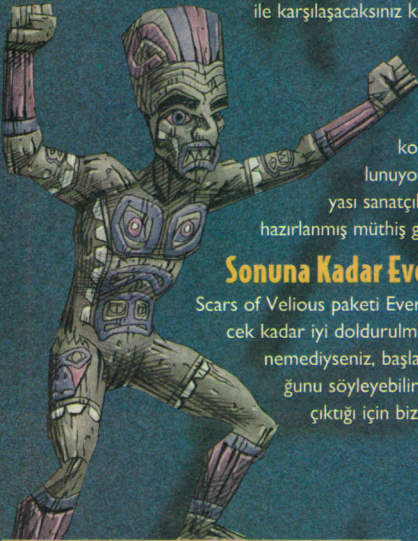
Ganavarlar ve Dahası

Scars of Velios eklentisi Antonica'nın güneyinde kalıyor ve bir çok yeni özelliği beraberinde getiriyor. Orjinal EverQuest'den yüzde 20 daha fazla oynanışa sahip. Oyun içerisinde buzul mağaraları, donmuş kuleler ve gizemli tapınaklar gibi değişik mekanlarda geçen maceraları konu olan 16 bölüm bulunuyor. Bu bölgelerde değişik yaratıklar ile karşılaşacaksınız ki bunlar arasında kar adamları, samur adamları ve fırtına devleri bulunuyor.

Ne yazık ki oyuncuların seçebileceği yeni oyuncu ırkı bulunmuyor ancak her karakter için yepyeni 12 değişik zırh çeşidi ve kendinizi korumak için kullanabileceğiniz yepyeni büyüler bulunuyor. Oyuncular aynı zamanda meşhur fantezi dünyası sanatçılarından Keith Parkinson tarafından hazırlanmış müthiş grafiklerle karşılaşacaklar.

Sonuna Kadar EverQuest

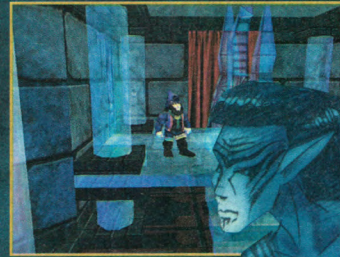
Scars of Velios paketi EverQuest hayranlarını memnun edecek kadar iyi doldurulmuş. Eğer halen bu PC oyununu dememediyse, başlamak için çok iyi bir zaman olduğunu söyleyebiliriz; hele böyle genişleme paketleri çıktığı için bizce tam sırası. 



EverQuest'in hızla ivmelenen yükselişinin bir sonu yok gibi. Sony bu müthiş online fantezi dünyasına, artık yalnızca çözülmeye gereken sıradan bulmacaların olmayacağı bir buzul dünyası da ekledi.



Paket içerisinde gelen yeniliklerden en önemlisi, garip görünümü yaratıklar.



EverQuest: The Scars of Velios

EverQuest'in resmi Web sitesinde (www.station.com/everquest) oldukça faydalı bilgiler, mesaj panosu ve güzel dosyalar bulabilirsiniz.

Fiyat: \$19.99

Piyasaya çıkış tarihi: Piyasada

XBOX'IN ÖRTÜSÜ AÇILDI

ABD'de bulunan oyuncular Xbox'a 2001'in sonbaharında kavuşacakken, Avrupa'da oturanlar Mart 2002'ye kadar beklemek zorunda.

▼ Microsoft Başkanı Bill Gates ve Xbox



Yazılım devi Microsoft'un merakla beklenen konsolu Xbox, sonunda görüye çıktı.

Amerika Birleşik Devletleri'nin Las Vegas şehrinde yapılan Consumer Electronics Show (CES – Tüketici Elektroniği Fuarı) birçok yeni ürün tanıtımına sahne oldu. Bunların arasında bizi en çok ilgilendireni ise tabii ki Xbox'tu. Herkesin merak ettiği konsol üzerindeki esrar perdesi fuarda Microsoft Başkanı Bill Gates tarafından kaldırıldı.

Xbox konsolunun yanında, iki gamepad ve bu konsol için hazırlanmakta olan birkaç oyun da aynı fuarda tanıtıldı. Xbox'la ilgili bir konuşma yapan Bill Gates, Xbox'ın teknolojisi ve grafik performansı ile video oyun dünyasında bir standart haline geleceğini söyledi. Bill Gates ayrıca, konsolun oyun tasarımcılarına da hayal güçlerini en üst düzeyde kullanma imkanı verdiğini belirtti.

Xbox projesinden sorumlu kişi olan Robbie Bach da yaptığı açıklamada, konsolun ABD için 2001 sonbaharında Avrupa'da da Mart 2002'de piyasaya çıkacağını ve dünya çapında toplam 200'den fazla şirketin Xbox için oyun geliştirmekte olduğunu söyledi.

Microsoft yetkililerinden aldığımız bilgiye göre, Xbox konsolu ve gamepad'ler 5000 oyunsever ve oyun geliştiriciyi kapsayan anket sonuçları dikkate alınarak, güç ve performansı birleştirmek için tasarlandı. Resimlerden de görebileceğiniz gibi konsolun hoş bir dış görünüşü var. Ancak teknik özellikler bizim için dış görünüşten çok daha önemli tabii ki. Microsoft'un açıkladığı son teknik özellikleri sizlere sıralayalım hemen: Intel 733 MHz işlemci, 8 GB sabit disk, 64 MB bellek, Nvidia grafik işlemci, DVD-ROM, ethernet portu, dört adet gamepad portu, ve multisignal audio-video bağlantı noktası. Bunların içinde en çok dikkati çeken Intel'in 733MHz hızındaki işlemcisi ve konsollar içinde bir ilk olan 8 GB kapasiteli sabit disk. Öte yandan Xbox gamepad ise toplamı birkaçbin saati bulan kullanım süreleri testlerinden sonra hazırlanmış ve bir gamepad'den beklenebilecek bütün özelliklere sahip.

Bir oyun konsolu üretmenin o kadar da zor olacağını düşünmüyoruz. İşin esas zor yanı yapımcı ve yayıncı şirketleri bu konsol için oyun hazırlamaya ikna etmek. Ancak Microsoft gibi bir dev için bu iş hiç de zor olmadı açıkçası. Xbox için oyun hazırlayan ya da hazırlamak için plan yapan şirketlerin listesi oldukça uzun. Bunlardan Acclaim, Activision, Argonaut, Atlas, Capcom, Codemasters, Crave, Eidos, Fox, Gathering of Developers, Hasbro, Havas (Sierra), Hudson, Infogrames, Interplay, Konami, Midway, Rage, Red Storm, Take Two, THQ, Ubi Soft ve Victor ilk gözüme çarpanlar. Oyun firması yetkilileri bu konuda yaptıkları açıklamalarda daha çok Xbox'ın gücünden ve programcılara getirdiği sınırsız imkanlardan bahsediyorlar.

Xbox için oyun hazırlayan firmaların arasında Fifa ve FI serisi gibi beğenilen oyunları bulunan Electronic Arts'ın olmaması dikkati çekmişti. Ancak Microsoft, sonunda Electronic Arts'la da bu konuda anlaşmayı başardı. Yapılan anlaşmaya göre EA, Xbox'ın sonbahar aylarında piyasaya çıkışına kadar toplam 10 adet oyun hazırlayacak. Şirket, bu işe bir an önce başlayabilmek için Microsoft'tan 500 adet Xbox Development Kit (XDK -



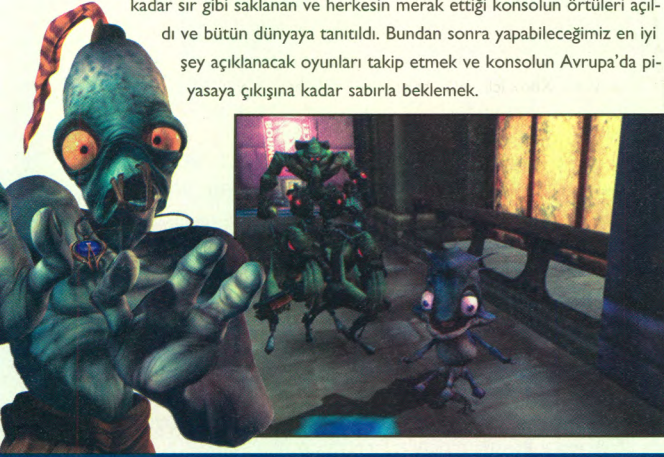


Xbox Geliştirme Kiti) sipariş etti. Xbox'ı hem yapımcılar, hem de yayıncılar ve tüketiciler için ideal bir konsol haline getirmek için yapılan ilk hazırlıklar sırasında EA, Microsoft'un çalışmalarına katkıda bulunmuştu.

Bill Gates, Xbox'ın tanıtım sırasında iki oyunun görüntülerini kullandı. Bunlar Oddworld: Munch's Oddysee ve Malice: A Dark and Comic Fiery Tale. Munch's Oddysee'den geçtiğimiz ay biraz bahsetmiş ve oyunun daha önce açıkladığı gibi PS2 için değil Xbox için hazırlanacağını duyurmuştu. Malice ise Croc serisini geliştiren Argonaut Games tarafından geliştiriliyor. 3D action-adventure tarzındaki oyunda, Toy Story sinema filmlerinde de kullanılan Shadow Caster grafik motorunu kullanılıyor.

Xbox için geliştirilmesi kesin olan iki oyun daha var. Bunlardan birincisi PC ve PlayStation versiyonları oldukça beğenilen Tony Hawk's Pro Skater 2. Activision'dan yapılan açıklamaya göre oyun, konsolun sonbahardaki çıkışına yetiştirilecek. Activision şimdilik Xbox için 5 adet oyun daha hazırlamayı planlıyor. Ancak, Tony Hawk's Pro Skater 2'nin bu yeni nesil konsolda nasıl sunulacağı büyük merak konusu. Xbox için hazırlanacağı açıklanan diğer oyun ise WWF Raw is War. THQ'nun yayınlayacağı bir güreş oyunu olan Raw is War, Dünya Güreş Federasyonu (WWF - World Wrestling Federation) tarafından lisanslanmıştır.

Bizim açımızdan Consumer Electronic Show'un yıldızı Xbox'tu. Fuarda, şimdiye kadar sır gibi saklanan ve herkesin merak ettiği konsolun örtüleri açıldı ve bütün dünyaya tanıtıldı. Bundan sonra yapabileceğimiz en iyi şey açıklanacak oyunları takip etmek ve konsolun Avrupa'da piyasaya çıkışına kadar sabırla beklemek.



Nerede Bu PowerPlay?

Yaklaşık bir yıl önce Valve Software tarafından duyurulan ve multiplayer online gaming alanında bir çığır açacağı yolunda açıklamalar yapılan PowerPlay teknolojisini duymuşsunuzdur. Valve Software, bu teknolojiyi geliştirmek için network devi Cisco Systems ile bir işbirliğine gitmiş ve projenin de 2001 yılının ilk yarısında kullanıma hazır hale geleceğini açıklamıştı.. Ayrıca Epic, Raven, Red Storm ve Dynamix başta olmak üzere çok sayıda yazılım geliştiricinin de bu projeyi desteklediği belirtilmişti. Ancak son yapılan açıklamalar projenin 2002 yılında sonlandırılacağı yönünde. Bu gecikmenin sebebi ise teknolojik yetersizlikten ziyade, şirketler arasında yapılması gereken anlaşmaların henüz gerçekleştirilmemiş olması.

PowerPlay, Internet üzerinden 56K modemle bile sorunsuz bir multiplayer oynanış vaat ediyor. Geliştirilen network protokol ve standartları sayesinde, Internet oyuncularının en büyük sorunu olan lag minimuma indirilebiliyor.



Uzun süredir Valve veya Cisco'dan PowerPlay hakkında bir açıklama veya duyuru gelmemiştir. Konuyla ilgili olarak hazırlanmış olan web sitesi de aylardır güncellenmiyor. Sonunda Cisco Ürün Pazarlama Yöneticisi Matthew Lodge, PowerPlay'in son durumu hakkında çeşitli açıklamalarda bulundu. Lodge, yukarıda da bahsettiğimiz gibi PowerPlay'in 2001 yılı içinde son kullanıcıya sunulamayacağını söyledi. Bu durum, hizmeti henüz oyunculara sunacak bir Internet Servis Sağlayıcı firmayla anlaşamadığından kaynaklanıyor. Öte yandan olayın teknoloji gerektiren kısmında ise hiçbir sorun yok ve her şey planlandığı gibi gidiyor. Teknoloji için kolay yanı gerçekten de. Ancak şirketler doğal olarak bu işten para kazanmak isteyeceklerdir. Tabi işin içine paranın girmesi anlaşmalarını zorlaştırıyor. PowerPlay'e destek veren yazılım geliştiriciler arasında id Software'in olmaması buna iyi bir örnek teşkil edebilir. Ancak önemli olan bu teknolojinin herkese fayda sağlayacak şekilde tüketicilere sunulması.

2002 yılında ABD'de ve daha sonra da tüm dünyada kullanılmasını planlanan PowerPlay ile iddia edildiği gibi, 56K modem kullanıcılarının bile sorunsuz bir şekilde oyun keyfi yaşayabilecek olmaları bizi daha çok sabırsızlığa itiyor.

Counter-Strike'a Bir Rakip Geliyor

Counter-Strike'in başarısı ve gördüğü ilgi şüphesiz ki birçok yayıncı firmanın dikkatini çekti. Bu firmalardan birisi de Crave Entertainment. Şirket, hazırlıkları süren takım bazlı bir first-person shooter olan Global Operations'ı geçtiğimiz günlerde duyurdu. CounterStrike Beta 5.0 versiyonu geliştiren Barking Dog Studios tarafından hazırlanan oyun, gerçekçi özellikleriyle öne çıkıyor.

Proje sorumlusu Jeff Barnhart söz konusu oyunla ilgili olarak birçok açıklamada bulundu. Global Operations'da maksimum 24 kişilik multiplayer modunun yanısıra bot'larla oynama imkanı veren single player modu da bulunuyor. Oyunda asker ya da gerilla olabileceğiniz 32 farklı takım bulunuyor. Örneğin uyuşturucu kralıyla ilgili bölümde, onu ele geçirmek isteyen özel eğitimli askerlerden ya da onu korumak için kiralanan paralı askerlerden (gerilla takımı) biri olabilirsiniz.

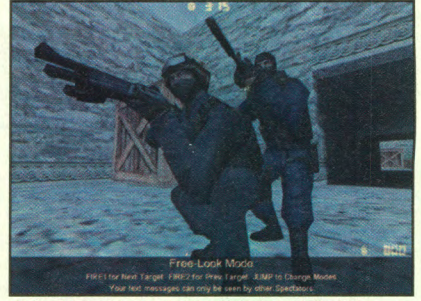
Her takım için altısı oynanabilir toplam yedi farklı grupta asker bulunuyor. Bunlar; sağlık elemanı, bomba uzmanı, komando, recon, sniper ve ağır makine askeri. Yedinci tip asker ise istihbarat uzmanı. İstihbarat uzmanı diğerleri gibi eline silahı alıp operasyon bölgesine gitmediği için, herhangi bir karakter modeli yapılmasına da gerek duyulmamış. İstihbarat uzmanının görevi, askerlerin omuzlarına yerleştirilen kameralar aracılığıyla operasyonu izlemek, değişiklikleri ve emirleri askerlere iletmek.

Global Operations toplam 16 ayrı haritaya sahip ve bunların hepsi de gerçek bölgeler. Bunun için tasarımcılar programlayacakları binaların, sokakların ve yolların mimari planlarını kullanıyorlar. Barnhart bu noktada English Tunnel adlı bölümü örnek

gösteriyor ve ellerinde bulunan planlar sayesinde bu haritanın gerçekliğiyle bire bir örtüşüğünü söylüyor.

Her takımda bulunan oyuncuların iletişimi de unutulmamış tabi ki. Takımınızdaki diğer oyuncularla geleneksel klavye chat'i, hazır diyalog menüleri ve voice-over (sesli) IP teknolojisi olmak üzere toplam üç farklı şekilde iletişim kurabileceksiniz. Jeff Barnhart sesli iletişimin iki ayrı şekilde yapılabileceğini belirtiyor ve bunların radio ve proximity (yakınlık) modu olduğunu sözlerine ekliyor. Radio modunda takımın bütün üyeleriyle iletişim kurmak mümkün. Oldukça ilgi çekici olan Proximity modunda ise takım arkadaşınızın yanına yaklaşmış, sadece onunla konuşabiliyorsunuz. Oyunda ayrıca, konuşurken dudakların hareket etmesine olanak tanıyan lip-synching teknolojisinin kullanılacağını belirtelim.

Barking Dog'un kullandığı LithTech 2.5 grafik motoruyla hazırlanmakta olan Global Operations'ın, 2001 yılı sonbahar aylarında bitirilmesi planlanıyor.



Barking Dog, resimde gördüğünüz Counter-Strike'dan sonra benzer tarzdaki Global Operations'ı hazırlıyor.

SEGA ve Dreamcast'in GELECEĞİ

Dragon Ball Z, Sonunda!

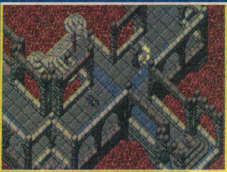
Geçen sayımızda tam da Dragon Ball Z konusunda herhangi bir gelişme olmadığını söylemişken, Infogrames bir açıklama yaptı ve ünlü anime serisi için birkaç adet oyun geliştirmeyi planladığını duyurdu. Ancak şirket değişik platformlarda hazırlayacağı oyunların hangi türlerde olacağı konusunda bir açıklama yapmadı. Fakat sakın olun, bir yerlerde birşeyler pişiyor ve hazır olduğunda biz bunu GamePro'da size sunacağız.

Uri Geller Oldukça Kızgın

Geçtiğimiz aylarda size ünlü medyum Uri Geller hakkında bir haber vermiştik. Geller, Pokemon karakterlerinden biri olan Kadabra'nın kendisi örnek alınarak ortaya çıkarıldığı iddiasıyla Nintendo'yu mahkemeye vermişti. Uri Geller geçtiğimiz günlerde de Los Angeles'ta benzer bir dava açtı. İddiası ise Nintendo'nun, ismini ve kendi simgesi olan kaşığı kullanarak herkes tarafından bilinen Uri Geller imajının çalınması. Bu arada Pokemon karakteri medyum Kadabra'nın da kaşık kullandığını belirtelim.

Ultima Online 3D Oluyor

Biraz zaman aldı, ama sonunda ünlü online RPG'si 3D dünyasına adım atıyor. Ultima Online: Third Dawn'da Britannia'nın büyüklü toprakları 200 farklı karakter modeli ve etkileyici büyü efektleriyle artık 3D oluyor. Oyun piyasaya çıktığında grafiklerin ne kadar başarılı olduğunu hep birlikte göreceğiz.



Sega'dan Dreamcast'in geleceği hakkında yapılan açıklamalar

Geçtiğimiz günlerde Sega tarafından düzenlenen basın toplantısında şirket yetkilileri, Dreamcast'in geleceği ve Sega'nın PlayStation 2 oyunları hazırlayacağı söylentileriyle ilgili olarak çeşitli açıklamalarda bulundular ve soruları cevapladılar. Sega yetkilisi Charles Bellfield konuyla ilgili olarak yaptığı açıklamada Dreamcast 2 gibi bir projeleri olmadığını, ancak şu anda piyasada satılmakta olan Dreamcast konsolunu geliştirme çalışmaları yaptıklarını söyledi. Yeni bir teknoloji geliştirmeyip, ellerindeki ürün üzerinde yoğunlaştıklarını belirten Bellfield, ilk aşamada ürünün fiyatını düşürmek için çeşitli çalışmalar yaptıklarını ifade etti. Ancak daha önemlisi Sega, Dreamcast'i bir multiplatform konsol olarak geliştirmeyi düşünüyor.



Sega'nın fiziksel cihazlardan ziyade, sanal içerik çalışmalarına odaklanması Dreamcast'i nasıl etkiler acaba?

Tabii multiplatform denince akla Internet, kablo ve benzeri teknolojiler gelmeli. Gelişen bu yeni teknolojilerin Dreamcast'e adapte edilmesi sonucunda, artık insanlar ürüne değil, sağlanan servise para ödeyecekler. Bütün bunlar Sega'nın yapmak istedikleri konusunda çok açıklayıcı değil. Ancak tahminimiz şirketin "set-top box" adı verilen yeni bir kavrama yöneleceği. Set-top box cihazlar ile televizyona bağlı kablo sistemi aracılığıyla oyunlardan, sinema filmlerine kadar birçok imkana sahip olmak mümkün. Bir diğer tahminimiz ise Sega'nın cep telefonları ve palmtop gibi kablosuz avuç içi cihazlar için de çeşitli planlar yaptığı. Bellfield'a göre Sega'nın geleceği bilgisayar oyunlarını yaygınlaştırmaktan geçiyor; ne de olsa Sega bir oyun şirketi. Uzun süredir devam eden bir dedikodu ise Sega'nın PlayStation 2 için oyun geliştirmekte olduğuydu. Ancak Bellfield, GameCube, PlayStation 2 ve Xbox için yapıldığı söylenen herhangi bir oyun hakkında "bilgisi olmadığını" söyleyerek bu konuya bir açıklık getirdi. Bütün bu dedikoduların bir yanlış anlamadan ortaya çıkması olabileceğini ifade eden Bellfield, çeşitli dijital cihazları, ortak nokta olan oyunlarla birleştirmeye çalıştıklarını söyledi. Bellfield'in "Yaptığımız iş bir tek konsola bağlı değil." sözlerini dikkate aldığımızda set-top box ve kablosuz avuç içi cihazların önemi daha çok ortaya çıkıyor.

Bütün bu tartışmalar ve dedikodular devam ederken, Sega kısa vadeli çalışmalarını da tüm hızıyla sürdürmeye devam ediyor. Bunlardan ilki Smash Pack paketi. Önümüzdeki günlerde hazır olacak bu pakette Dreamcast konsolunun yanısıra, Virtua Cop 2'nin Dreamcast versiyonu, yeni bir puzzle oyunu olan Sega Swirl ve toplam 10 adet Genesis oyunu bulunuyor. Tek bir CD'de toplanan bu oyunlar şunlar: Sonic the Hedgehog, Vectorman, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Streets of Rage 2, Altered Beast, Phantasy Star 2, Shining Force, Columns ve Wrestle War. Bu toplama CD daha sonraki bir zamanda ayrı olarak da satışa sunulacak. Ancak Sega, Smash Pack'in satış rakamlarını görmek için belli bir süre bekleme tercih ediyor. Uygulama başarılı olursa başka Genesis oyunları da aynı şekilde bir araya getirilebilir.

Sega'nın kısa vadeli bir diğer çalışması ise Dreamcall adı verilen teknoloji. Dreamcall oyunculara, diğer Dreamcast sahipleriyle IP numaraları aracılığıyla ücretsiz telefon konuşması yapma imkanı sunuyor.

Dreamcall'un en ilgi çekici yanı, tabii ki bu teknolojinin oyunlarda da kullanılabilir olması. SegaNet üzerinde NFL 2K2 oynarken maç sırasında diğer oyuncularla ağız dalaşına girmek ya da bir oyunun deatmatch modunda takımları oluşturup, uygulanacak strateji hakkında konuşmak oldukça zevkli olur tahminimizce. Sonbahara yetiştirilmesi planlanan bu sistemin uygulandığı ilk oyun ise yapılan açıklamaya göre AlienFront olacak.

CRAZY TAXI ve PERFECT DARK HOLLYWOOD'da

Hepimizin bildiği gibi Hollywood son zamanlarda kafayı video oyunlarına takmış durumda. Eskiden sinema filmlerinden oyun yapıldı, şimdi ise bilgisayar ve konsol oyunları içerik olarak o kadar zenginleşti ve gelişti ki Hollywood buna tepkisi kalmıyor.

Sega's Crazy Taxi, bu projelerden biri. Yapım çalışmaları Goodman/Rosen Productions (the Highlander - İskoçyalı televizyon dizisi) ve the Donners' Company (X-Men, Cehennem Silahı serisi) tarafından üstlenen prodüksiyon hakkında şu an için verebileceğimiz fazla bir bilgi yok. Ancak filmde aksiyon/komedi tarzının ağırlıkta olacağını ve Matrix benzeri özel efektlerin bol bol kullanılacağını söyleyebiliriz. Oyundaki müthiş tempo ve çığır karakterleri düşündüğümüzde, bu unsurların filmde ana temasını oluşturacağını da söylememiz mümkün. Cehennem Silahı 4 filminden hoşlanılan Crazy Taxi'yi sabırsızlıkla beklemeliler.

Bir diğer beğenilen oyun Perfect Dark ise televizyon dizisi olmaya hazırlanıyor.

Goodman/Rosen, projeyi Fireworks Entertainment (Relic Hunter, Gene Roddenberry's Andromeda ve La Femme Nikita TV dizileri) ve 4Kids Entertainment (Pokemon dizi ve filmleri) ile birlikte gerçekleştirecek. Nintendo ve Rare'in de planlama aşamasında katkıda bulunacağı dizide amaçlanan, oyuna mümkün olduğu kadar sadık kalırken, Perfect Dark'ı hiç oynamamış insanların da diziden hoşlanmasını sağlamak. Bu proje için de daha fazla bilgi verebilmek için henüz çok erken, ancak daha detaylı bilgiler için bizi takip etmeye devam edin lütfen.



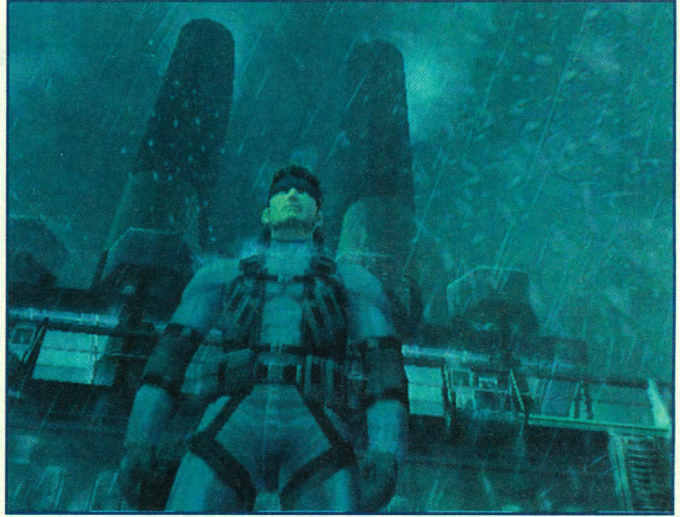
Metal Gear Solid 2 Sürprizi

Konami, 2001 yılı için hazırladığı Dreamcast, PlayStation ve PlayStation 2 oyunlarını tanıttı. PS2 oyunları arasında Rings of Red öncelikle başarılı grafikleriyle oldukça ilgi çekiciydi. Bir mech stratejisi olan oyun, İkinci Dünya Savaşı sonrasında Japonya'da geçiyor. Bir diğer PS2 oyunu olan adventure tarzındaki Shadow of Destiny'de ise zaman içinde yolculuk yaparak çeşitli maceralara dalıyorsunuz.

Silent Hill 2 henüz ilk geliştirme aşamalarında. Ancak Konami yetkilisi Takayoshi Sato oyunla ilgili bazı açıklamalarda bulunmayı ihmal etmedi. Öncelikle oyunun yine aynı kasaba, yani Silent Hill'de geçeceğini belirtelim. Ayrıca oyuncular Silent Hill 2'de ilk oyunda bulunmayan birçok yeni mekana ulaşabilecekler. Şu anda fazla bir bilgi verilmemesine rağmen devam oyununun oldukça sağlam bir hikaye örgüsüne sahip olacağını tahmin ediyoruz. Orijinal oyundaki insanı zorlayıcı ve rahatsız edici hava Silent Hill 2'de de ağırlıkta olacak.

Konami'nin Dreamcast için hazırladığı oyunlardan ilk göze çarpanlar, şu anda PlayStation versiyonları piyasada bulunan ve grafikleri oldukça geliştirilmiş olan Woody Woodpecker Racing ve The Mummy. Öte yandan Monster Force ve Dance Dance Revolution, şirketin PlayStation için geliştirdiği oyunlar. Monster Force, kahramanları-nin Frankenstein, Kurt Adam ve Dracula olduğu "şirin" bir 3D platform oyunu.

Konami tarafından tanıtımı yapılan son oyun ise bir mech combat olan Zone of the Enders. Oyun bir aksiyon için oldukça karışık bir hikayeye sahip olmasına rağmen, güzel grafikler ve dengeli bir oynanış sunuyor. Günün sürprizi ise Konami tarafından hazırlanan Metal Gear Solid 2'nin oynanabilir demosu idi. Mart ayında piyasaya çıkacak olan Zone of the Enders'i alanlar promosyon olarak bu demoyu da elde edebilecekler. Ancak biz şimdilik oyundan bir screenshot'ı bilginize sunuyoruz.



En Çok Satan Konsol Oyunları

En Çok Satan Oyunlar: Kasım 2000

Sıra	İsim	Platform	Yayıncı
1.	Legend Zelda: Majora's Mask	Nintendo 64	Nintendo
2.	Final Fantasy IX	PlayStation	Square EA
3.	WWF No Mercy	Nintendo 64	THQ
4.	Tony Hawk's Pro Skater 2	PlayStation	Activision
5.	World Is Not Enough 007	Nintendo 64	Electronic Arts
6.	NBA 2001	Dreamcast	Sega
7.	Driver 2	PlayStation	Infogrames
8.	Shenmue	Dreamcast	Sega
9.	Tony Hawk's Pro Skater	PlayStation	Activision
10.	Madden NFL 2001	PlayStation	Electronic Arts

Kaynak: NPD TRSTS Video Games Tracking Service

En Çok Satan PC Oyunları

En Çok Satan Oyunlar: Kasım 2000

Sıra	İsim	Yayıncı
1.	Who Wants To Be A Millionaire	Disney
2.	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts
3.	The Sims	Electronic Arts
4.	RollerCoaster Tycoon	Hasbro
5.	RollerCoaster Tycoon: Loopy Lanscapes	Hasbro
6.	The Sims: Livin' Large	Electronic Arts
7.	Barbie Pet Rescue	Mattel
8.	Sim Theme Park World	Electronic Arts
9.	Diablo 2	Blizzard
10.	Who Wants To Be A Millionaire 2	Disney

Yeni Çıkan Patch'ler

Gunlok Patch v1.1

Strateji-aksiyon karışımı bu ilginç oyunda karşılaşılan birçok soruna çözüm getirilmiş. Mermi kullanımı, silah hedeflemesi, multiplayer modu ve kontrol menüsü gelişme sağlanan konulardan sadece birkaçı. <http://www.gunlok.com/>

American McGee's Alice Vid Patch

Bu patch özellikle oyunun bazı bölümlerinde Matrox ekran kartlarıyla yaşanan uyumsuzluğu gidermek için hazırlanmış.

<http://www.ea.com/support/home.jsp>

Reach for the Stars Patch v1.2

Birkaç yeni campaign ve senaryo bu patch ile birlikte geliyor. Ayrıca oynanışla ilgili yeni düzenlemelerle beraber, daha önce karşılaşılan bazı kilitleme sorunlarına da çözüm bulunuyor.

<http://www.ssiionline.com/>

Star Trek: Voyager Elite Force Version 1.1 Patch

Bu patch ile single player modunun yanısıra Holomatch olarak da oynama imkanı sunuluyor. Joystick kullanıcıları, yapılan düzenlemeyle artık daha rahat bir oynanışa sahip olacak. ATI Radeon desteği de 1.1 patch ile geliyor. Ayrıca ilk versiyonda karşılaşılan problemlerin birçoğu ortadan kaldırılıyor.

<http://www.ravensoft.com/eliteforce/>

Insane Patch

Gamma Correction özelliği aktif hale geliyor, Windows 2000 açılış problemi giderilmiş, elenen oyuncular artık sonuç ekranında gözüküyor ve seyirci modunda diğer oyuncularla chat yapabiliyor.

<http://www.codemasters.com/insane/eng/html/index.html>

3dfx Daha Fazla Dayanamadı



NVIDIA.

3D ekran kartları piyasasında iki azıllı rakip arasında yaşananları duymuşsunuzdur. Nvidia, en büyük rakibi 3dfx'i neredeye herşeyiyle satın aldı. Yapılan anlaşmaya göre Nvidia, 3dfx'e toplam 112 milyon dolar ödeyecek. Bunun 70 milyon doları nakit, geri kalanı ise 3dfx'in 1 milyon adet hisse senedi. Böylece Nvidia, 3dfx'in grafik ile ilgili olan patent, tescilli marka, marka adı, halen devam etmekte olan veya bitmiş grafik çalışmalarının tümüne sahip oluyor. Ayrıca anlaşmaya göre, iki firma arasında halen devam etmekte olan patent davasının karşılıklı olarak vazgeçiliyor.

Peki Bugüne Kadar Neler Oldu?

3dfx hiç kuşkusuz 3D grafik devriminin en büyük aktörlerinden birisi. Günümüzde ev kullanıcılarına hitap eden ortalama her bilgisayarda 3D işlemciye sahip iyi bir ekran kartı görmek mümkün. Ancak, bu durum birkaç yıl öncesinde çok farklıydı. 90'ların ortalarında çıkan ilk 3D hızlandırıcı kartlar hayal kırıklığı yaratıyordu. Nvidia'nın ilk grafik işlemcisi olan NV1 pratikte neredeyse ölü doğmuş bir üründü. Çünkü mimarisi çok az sayıda oyun tarafından destekleniyordu.

S3 VİRGE ve Matrox Mystique kısmen daha başarılı olsalar da, ancak kendileri için özel olarak üretilmiş oyunlar tarafından desteklenebiliyor ve günümüzde en çok kullanılan grafik API'leri olan OpenGL ve Direct3D ile çalışmıyorlardı. Ayrıca kendi kullandıkları teknoloji oyun geliştiricilerin beklentilerinden çok aşağılardaydı.

Bu şartlar altında ortaya çıkan Voodoo grafik işlemcisi oyun dünyasında bir devrim gerçekleştirdi. 3dfx'in güçlü API'si Glide desteği veren oyunlarla mükemmel çalışan işlemci, OpenGL'i destekleyecek güce de sahipti. Ünlü Quake'in OpenGL destekli versiyonu GLQuake ve Glide ile hazırlanan oyunlar, 3D kavramının daha da yaygınlaşmasını sağladı.



Kısa süre sonra piyasaya çıkan Voodoo2 ise 3D hızlandırıcılar arasında bugüne kadar olan en büyük sıçramayı gerçekleştirdi. O sıralar piyasada bir tek Voodoo2 kartı ile başa çıkabilecek bir hızlandırıcı yokken, SLI (scanline interleave) teknolojisini aynı PC'de iki Voodoo2 kartını birlikte kullanma imkanı sağlıyordu.

3dfx kısa bir sürede sadece sektörde lider konumuna gelmedi, kendisine büyük bir hayran kitlesi de oluşturdu. Bu durumda 3dfx fanları ardi ardına Web siteleri açtı, Matrox, S3 ve Rendition gibi rakipleri de kaybetmeye mahkum oldu. Nvidia ise o günlerde kenarda köşede kalmış gibiydi. Riva 128, Microsoft'un o zamanlar bir başarısızlık olarak yorumlanan Direct3D API'si üzerine kuruluydu. Bu hızlandırıcı Voodoo ve Voodoo2'ye kıyasla çok az ilgi görmüştü, ancak Nvidia'ya pazarda daha iyi rekabet edebilecek gücü de sağlamıştı.

Her iki şirketin bir sonraki grafik çipsetleri ise suyun akışını tamamen değiştiren ürünler oldu. 3dfx, Voodoo3 işlemcisini daha öncekilerin aksine ekran kartı üreticilerine satmadı ve ekran kartlarını kendisi üretmeyi tercih etti. Bu durum doğal olarak rahatsız ediciydi. Üstüne üstlük Voodoo3'de 32 bit rendering ve SLI özelliklerinin olmaması, 3dfx'in geçmişte yaptıklarına çok fazla güvendiğini ortaya çıkarıyordu. Şirkete bir tembellik mi hakim olmuştu, yoksa bu bilerek uygulanan bir strateji miydi?

Bu arada Nvidia, yeni grafik işlemcisi TNT'yi tanıtmıştı bile. Yine D3D ile hazırlanan ve Voodoo3'ten daha fazla sayıda grafik özelliğine sahip işlemcinin başarısı, oyun geliştiricilerin kafasında kullandıkları API'ler hakkında soru işaretlerinin oluş-

masına sebep oldu. Voodoo2'den kalan Glide alışkanlığından artık yavaş yavaş vazgeçiliyor ve D3D hakkında

olumlu düşünceler gelişmeye başlıyordu. Öte yandan, D3D'nin Windows işletim sistemiyle entegrasyonu hem kurulumunu kolaylaştıran hem de kullanımını yaygınlaştıran en önemli sebeplerden biriydi hiç kuşkusuz. Sonuçta Voodoo'nun itici gücü olan Glide, popülerliğini kaybetmeye başladı.

Glide'in düşüşü ve Nvidia'nın yaklaşık her altı ayda bir yeni bir grafik çipini piyasaya sürmesi karşısında 3dfx'ten beklenen, yeni jenerasyon ürünlerini mümkün olduğunca çabuk bir şekilde hazırlamaktı. Ancak 3dfx bu konuda belki de kısa tarihinin en büyük hatasını yaptı ve yeni jenerasyon Voodoo4 ve Voodoo5 ekran kartlarını çok fazla geciktirdi. Bu sırada Nvidia'nın GeForce ailesi birçok PC'de yerini almıştı bile. GeForce2'nin, üzerinde iki VSA-100 grafik işlemcisi bulunan Voodoo5 5500'den daha güçlü olması düşüşün daha da hızlı olmasını sağladı. 3dfx'in Meksika'da bulunan bir üretim merkezini satmak istemesi ve benzer girişimlerini son çirpınışlar olarak değerlendirmek acımasızlık değil, gerçekçiliğin ta kendisi olur bu durumda.

Sırada Ne Var?

Peki bundan sonra ne olacak? Bu soruya en iyi cevabı en büyük rakibinin neredeyse herşeyini satın alan Nvidia verecektir kuşkusuz. Nvidia Halkla İlişkiler Sorumlusu Derek Perez ilk gelişmelerden sonra bir basın açıklaması yaptı ve kafalardaki sorulara cevap vermeye çalıştı. Perez öncelikle 3dfx'in elinde bulunan 7'si onaylı toplam 40'dan fazla patente dikkat çekti. Buna Nvidia'nın 33'ü onaylı 80'den fazla patentli teknolojisi eklendiğinde ortaya gerçekten de büyük bir güç çıkıyor.

Satılmanın gerçekleşmesiyle birlikte 3dfx, çalışanlarının büyük kısmını işten çıkarmak zorunda kaldı. Ancak Nvidia, bu şirkette bulunan kalifiye ve iyi yetişmiş mühendisleri bünyesine katmaya çalışıyor. Yapılan açıklamaya göre 100'den fazla kişiye yapılan tekliflerin çoğundan olumlu cevap alındı. Böylece Nvidia yeni çalışanlarıyla birlikte, daha gelişmiş ürünleri pazara sunma imkanına da sahip olacak.

Derek Perez'in üzerinde durduğu konulardan biri de Nvidia'nın kısa dönemli planlarında şimdilik bir değişiklik olmadığını söyledi. Bu demek oluyor ki, her ilkbahar ve sonbahar olmak üzere şirketten altı aylık periyotlarda yeni bir ürün bekleyebiliriz. Bu arada Nvidia'nın önümüzdeki aylarda piyasaya süreceği yeni ürünün DirectX 8.0 ile uyumluluk açısından üst düzeyde olacağı belirtiliyor.

En büyük merak konusu ise rhapsiz kalan Nvidia'nın 3dfx gibi işleri rölatiye alıp almayacağı. Karşısında açık bir örnek varken bu, yapacağı en büyük hata olacaktır. Derek Perez böyle bir şey olmayacağını kesin bir dille ifade ediyor. Üstüne de mobil çipi Comdex ve Xbox ile ilgili çalışmalarını hatırlatıyor.

Voodoo'nun Vedası...

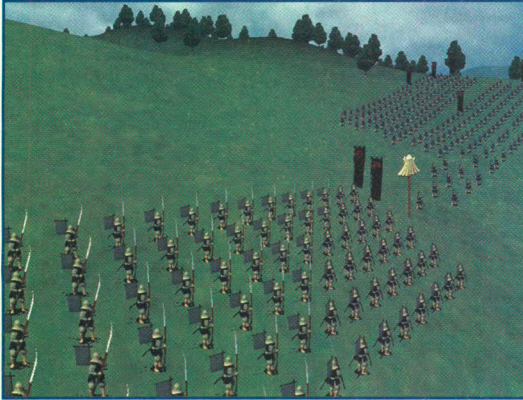
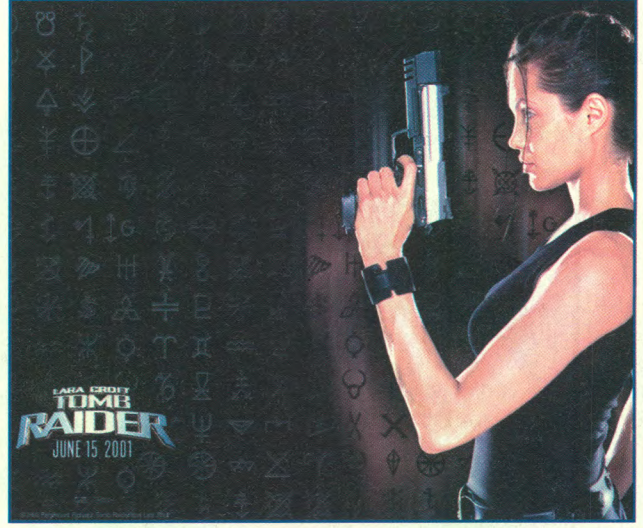
İşin 3dfx tarafına baktığımızda doğal olarak üzüntülü bir havanın hakim olduğunu görüyoruz. Bir açıklama yapan şirket yetkilisi Scott Taylor, yapılan satış anlaşmasıyla 3dfx'in bir işlevi kalmadığını, ancak geliştirdikleri teknolojinin Nvidia içinde daima yaşayacağını söyledi. Tabi bu oldukça melankolik bir bakış açısı. Taylor son olarak, herşeyin bu şekilde bitmesinin oldukça üzücü olduğunu söylüyor, müşterilerine ve 3dfx fanlarına şimdiye kadar olan destekleri için de çok teşekkür ediyor.

Topu topu 6 yıllık bir ömrü olan 3dfx'in 3D dünyasına kazandırdıkları ölçülemez düzeyde. Günümüzün bütün 3D ekran kartları başarılarının bir bölümünü Voodoo ismine borçludur. 3dfx, bilgisayar oyunlarında grafik devrimi yaşatan firma olarak her zaman anılacak.



Lara'dan Haber Var!

Tomb Raider filminin çekimleri İngiltere'de devam ediyor. GamePro ekibinden bir arkadaşımız gittiği bu ülkede filmin setini ziyaret etme fırsatını buldu. Ünlü Angkor Wat tapınağı içinde geçen sahnelerin canlandırıldığı çekimler sırasında, Lara Croft'u canlandıran Angelina Jolie, yönetmen Simon West ve diğer ekip üyeleriyle tanışma fırsatı bulan arkadaşımız, oldukça etkilenmiş olacak ki geri döndüğünde Tomb Raider'ın başından kalkmaz oldu. Yaz aylarında gösterime girmesi planlanan filmde ilk görüntüler ve resimler de meraklıların ilgisine sunuldu. Bu arada Tomb Raider'ın PS2, Xbox ve GameCube gibi yeni nesil platformlar için hazırlanacak son macerasının çalışmaları Core Design tarafından başlatılmış bulunuyor. Core daha şimdiden, yeni Tomb Raider'ın oynanış, grafikler ve çevre olarak öncekilerden çok daha farklı olacağını garanti ediyor. (Bu iyi olur, çünkü Lara'nın kesinlikle bir değişikliğe ihtiyacı vardı.) Yeni nesil Tomb Raider'ın nasıl bir şey olacağını biz de çok merak ettik açıkçası. Önümüzdeki aylarda bu konuda sizi bilgisiz bırakmayacağımızdan emin olabilirsiniz.



Shogun Geri Döndü!

Electronic Arts, Shogun: Total War'a bir devam oluşturabilecek nitelikte olan Warlords Edition'ın hazırlamakta olduğunu açıkladı. Warlords Edition'ın, birçok yenilik ve güncellemeyi bir tarafa bırakırsak orijinal oyundan en farklı yanı daha önce de sözü edilen Mongols (Moğol) uygarlığının eklenmiş olması. Öte yandan Battlefield Ninja, Korean Auxiliary Infantry ve Kensai başta olmak üzere eklenen toplam altı adet yeni ünite Warlords Edition'ı orijinal oyundan ayrılan bir diğer unsur. Yapay zekaya sahip generallerinizi eğitebileceğiniz Drill Dojo ve Strategy School gibi yapılar da cabası.

Ayrıca harita ve senaryo editörü, ünite eğitimi, çeşitli savaş modları ve maksimum sekiz oyuncuyu destekleyen yeni multiplayer haritası Warlords Edition'da bulabileceğiniz diğer yenilikler. Yaz aylarında bitmesi planlanan oyunun yapım çalışmaları Creative Assembly ve Dreamtime Interactive tarafından gerçekleştiriliyor.

Strateji Zamanı



Fifa 2001'in etkisinden sıyrılmaya başladığımız günlerde ofiste bir strateji rüzgarı esmeye başladı. Sudden Strike, multiplayer real-time stratejiyi ne kadar çok özlediğimizi bize gösteren oyun oldu. Bu oyundan aldığımız gazla ofiste, oyun olarak daha eski olan Age of Empires 2: Age of Kings devri başladı. Ancak bu devir strateji yeteneği olmayan arkadaşlarımız için oldukça kısa sürdü! Şükür ki editörlerimiz şimdilik gerçek dünya ile oyun dünyasını ayırabiliyorlar. Ama aynı ayırımın, biz oyunlar hakkında konuşurken koridorlarda ve yemekhanede kulak misafiri olmak zorunda kalan mağdurlar tarafından da yapılabilmesini istedik.

Bütün editörlerimizin stratejiden hoşlanmasını bekleyemeyiz. Multiplayer yarış oyunları her zaman oldukça zevkli ve rekabet doludur. İşlerden bunaldığımız anlarda 10-15 dakika sürelerle yapılan Rally Master partileri bizi işin stresinden uzaklaştırmak için birebir. Ancak bu partilerin uzunluğu genelde 1-2 saat olduğundan, daha sonra bizleri daha fazla bir yoğunluk karşılıyor. Arkadaşlarımızın bu ay tek başına kaldıklarında en çok tercih ettiği oyunlardan biri de Hitman oldu. Kel adamımız, karizmatik tavrı ve insan hayatına verdiği değerle bizlere iyi bir örnek teşkil etti.



Sudden Strike

Dreamcast'in 2001 Programı



Tuna Şentuna

"Hemen bir Dreamcast almalıyım. Hiç durmamalıyım. Bu oyunların hepsini oynamalıyım!"

İşte bu yazıyı okuduktan sonra vereceğiniz tepkilerden birkaç numune. Dreamcast şu anda bile bir çok oyunuyla, kendini kanıtlamış bir sistem. Bir ara Dreamcast'e yönelik yapılan haksız eleştirileri yokedercesine düzenlenen bu 2001 programı, orada "PS2 mi, Dreamcast mi?" şeklinde sorularla bunalan oyunculara bir yanıt olacaktır çünkü birazdan açıklayacağım oyunlar, beni şimdiden heyecanlandırdı. Ayrıca hatırlatın bir daha bu kadar uzun cümle kurmayayım. Aşağıdaki oyunlar, değişik bir sıradadır. Tam tarihi bilinenlerden, çıkış tarihi daha az bilinenlere göre olarak ayarlanmıştır. Alakasız oldu ama en güzel yolu bu. Get ready...





Phantasy Star Online (1 Şubat 2001)

Japonya'da fırtınalar koparması beklenen, ilk online RPG oyunu, Amerika'da da 1 Şubat'ta görülecek. 100'e yakın quest, birçok karakter ırkı ve işi ile birlikte birleşen mükemmel grafikler, size Diablo 2'yi hatırlatabilir ama tamamiyle 3 boyutlu bir ortam ve çoklu dil desteği ile, Diablo 2'nin çok ötesinde bir oyun göreceğiz. Ayrıca karakterlerinizi en ince ayrıntısına kadar ayarlayabilmeniz, yarattığınız karakterin, diğer karakterlere benzemesini de önlüyor.



Half-Life (1 Şubat 2001)

Kuşkusuz ki PC'deki en iyi FPS'dir Half-Life. Bu oyunun, daha iyi grafikler ve 10 ile 12 saat arasında süren ek bölümlerle donatılması, Dreamcast'te azınlıkta olan FPS türüne iyi bir eklenti. Yeni silahları da unutmamak lazım bu arada. Oyunun multiplayer özelliklerinden ise birazdan bahsedeceğim. Bekleyin.



Metropolis Street Racer (1 Şubat 2001)

Avrupa versiyonu çoktan çıkmış olan bu şahane yarış klasığı (şu andan itibaren klasik oldu), inanılmaz grafikleriyle, herkesi büyüleyecek. Kudos adındaki sistem, oyunu oynayıp hızınızı ölçüp, buna göre stilinizi belirliyor. Tokyo, Londra ve San Francisco'nun gündüztü ve gecesinde yarışacağınız oyundaki araba sayısı ile sayısız. Çıktığı anda alınması gereken bir şaheser.



18 Wheeler: American Pro Tucker (13 Şubat 2001)

Yine Avrupa versiyonu ortalıkta olan, aynı Crazy Taxi yapısında fakat amacınızın A noktasından B noktasına, en hızlı şekilde yetişmesi olarak belirlenmiş 18 Wheeler da aynı şekilde Crazy Taxi gibi süper grafiklere sahip. Japon versiyonundan daha çok pist ve Seganet olanağı sunacak olan oyunu hâlâ oynamadıysanız, Amerikan versiyonunu bekleyebilirsiniz.



Legend of the Blademasters (15 Şubat 2001)

PC'deki Diablo 2'yi alın ve konusunu inceleyin. Phantasy Star Online'in, konsol stili dövüşlerine büyüteç uzatın. Nintendo'nun meşhur Zelda'sının oynanışına dikkat edin. Şimdi bunları atın blender'a, karşınızda LotB. Seganet'te multiplayer özelliği ile de oldukça dikkat çekici bir oyun. Meraklandım şimdi...



Peacemakers (28 Şubat 2001)

Konami'nin yakında piyasaya süreceği Age of Empires 2 belki sizi heyecandırmıştır fakat Peacemakers'in de en az o kadar iyi olduğu kanaatindeyim. Normal bir stratejiden fazla, hem 3 boyutlu grafiklere sahip, hem de standart, tank yap, düşmanı yok et stratejisinden fazla, politik etkenlerle de uğraşacağınız bir savaş oyunu. Online olarak da oynanabilmesi ve oyunu piyasaya sürenin Ubi Soft olması, iyi bir oyunla karşılaşacağımızın habercisi.



Worms World Party (28 Şubat 2001)

PC'de ve PSX'te, Worms serisiyle yeterince eğlenmişik. Minik solucanların birbirleriyle savaşması o kadar zevklydi ki, arkadaşlarınızı toplayıp bu oyunu oynamamanız için hiç bir neden yoktu. Worms World Party, Worms: Armageddon'daki online eksikliğini gidererek, hem online oynanabilecek, hem de daha çok solucan çeşidi ve silah olanağı sunacak. Tam World Party.



III Bled (Şubat sonu 2001)

Resident Evil'dan yeterince kormadınız, Silent Hill ise vız geldi. Demek ki sizde bir sorun var ya da III Bled'in, his özelliklerini duymadınız. Oyunun 300+ şok olay özelliğini bir yana bırakalım, tat alma, görme, duyma hislerinizin de oyuna eklendiği III Bled, bu özellik ile değişik bir oynanış getiriyor oyun türleri arasına. Daha fazla bilgi ya bu ay, ya da bir önceki ay GamePro'da olmalı. Sonuçta kesinlikle beklenmesi gereken bir yapıt.



Dark Angel: Vampire Apocalypse (1 Mart 2001)

Daha çok arcade tarzı bir oyuna benzeyen fakat konusu olsun, oynanışı olsun, birçok RPG ve macera türü özellikleri taşıyan Dark Angel, değişik efektleriyle de dikkat topluyor. Anna adındaki bir karakteri, hastalık yayılmış ve yaptığınız hareketlere göre değişen bir şehirde, kötü savaşçı Yagma'ya karşı yönetiyorsunuz. Göz dolduran büyülerle de süslenmiş oyunu açıkçası sabırsızlıkla bekliyorum.

**Soul Reaver 2 (27 Mart 2001)**

Gerek konusu olsun, gerek de oynanışı, Tomb Raider'dan daha gizemli eğlenceli bir oyundu Soul Reaver. Vampirlerle dövüşmek, iki boyutta gezmek... Bunların hepsi ve yepyeni bir hikaye, Soul Reaver 2 ile Dreamcast'inize geliyor. İlk oyundan daha akıllıca tasarlanmış puzzle'lar ve daha akıllı yaratıklar da, oyunun tuzu biberi.

**Gorka Morka (15 Mayıs 2001)**

Bahar aylarının o güzel görüntüsünde çıkacak olan Gorka Morka, Red Dog türünde, hem yarış hem de savaş özellikleri sunan, garip bir araç savaş oyunu. Bu söylediklerimden, Gorka Morka'yı ilginç bulmamış olabilirsiniz ama oyunun türünün RPG özellikleri sunduğunu ve aracınızın gelişerek, aynı RPG'lerdeki gibi grup arkadaşları bulması gibi özellikler getirdiğini söylersem, belki oyunu beklemeye değer bulabilirsiniz.

**Arcatera: Dark Brotherhood (2001'in ilk çeyreği)**

Amerika yapımı iptal edilen, sadece Avrupa'da görülecek olan Arcatera, eski günlerden hatırlayacağımız, "point and click" tarzı macera oyunlarını animatsiyör. Oyundaki amacınız ise, prensi öldürmek isteyen Satanist bir grubu (onlara katılsak daha eğlenceli olurdu) durdurmak. 120'den fazla kendi kişiliklerine sahip karakter ve iddialı yapıp zekasıyla, dikkate değer bir oyun gibi gözüküyor.

**Black and White (2001'in ilk çeyreği)**

PC'de çıkacağı duyulduğunda, herkesin oyun hakkında bilgi toplamak için interneti altına üstüne getirdiği Black and White, Dreamcast'te de gözükme çabasında. Bir büyücü lordu olarak, hem topluluğunuzu hem de şampiyon yaratıklarınızı kontrol etmeniz gereken, entresan bir RPG. Oldukça orijinal bir yapıya sahip olması ve yine Populus tarzı, Tanrı yönetme konusu içerdiği için, çıktığında peynir ekme gibi satması bekleniyor.

**Evil Twin: Cyprien's Chronicles (2001'in ilk çeyreği)**

Ubi Soft'un, Dreamcast'i bu kadar sevmesi, en çok da biz oyunculara yarıyor. Yine Ubi Soft'un başkanlığında hazırlanan Evil Twin, öksüz bir çocuğun, kabullarıyla uğraşmasını konu ediyor. City of Lost Children ve Nightmare Creatures atmosferi taşıyacak gibi gözükken oyunda, aksiyon ve bulmaca elemanları, 100 adet değişik karakterle birleşiyor. Bana ilginç geldi.

**Half-Life Multiplayer (2001'in ilk çeyreği)**

Açın bundan 3 ay öncesinin (daha önce de olabilir) GamePro'sunu ve Konsol Dünyası'na göz atın. Ne demişim orda CounterStrike için? Belki Dreamcast'te de çıkar. İşte Sierra Studios, Half-Life'in multiplayer modunu ayrı bir pakette satmayı planlıyor. Team Fortress, Opposing Force ve Counterstrike modlarını içerecek olan paket, tam anlamıyla bir multiplayer ziyafeti sunacak.

**Heavy Metal F.A.K.K. 2 (2001'in ilk çeyreği)**

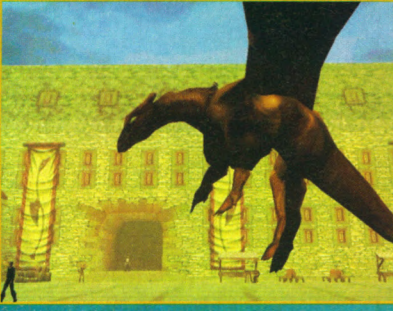
PC'de çoktan görmüş olduğumuz ve Quake 3 motorunu, değişik bir şekilde kullanan Heavy Metal, Tomb Raider tarzı görünüşü ve aksiyon ile maceranın karışımını sunan oynanışıyla, Dreamcast'lerimize iniş yapmaya hazırlanıyor. Gün içinde, zaman göre sabah-akşam, yağmur-kar vs. gibi özellikler sunacak olan oyunda, Julia adında, iki elinde farklı silahlar taşıyabilen, güzel bir bayanı kontrol edeceğiz. Ben yine de sevemedim bu oyunu.

**Project Justice (2001'in ilk çeyreği)**

PlayStation'da çıktığında oldukça hoşuma giden Rival Schools'un devamı niteliğinde görülen Project Justice, Dreamcast'in grafik gücünü en iyi şekilde kullanarak, mükemmel bir 3 boyutlu dövüş olma yolunda hızla ilerliyor. Marvel vs. Capcom 2'deki 3'e 3 dövüş olanağını değişik bir formda sunacak olan ve kombolardan, counter'lara kadar birçok alanda diğer karakterlerin yardımını alacağınız oyun, Capcom imzası taşıyor.

**Unreal Tournament (2001'in ilk çeyreği)**

Quake 33 çıktı, Half-Life Multiplayer yolda, geriye ne kaldı? Elbette PC'de ve PS2'de çoktan görülmüş olan Unreal Tournament. Q3'ün maksimum 4 kişi online olanağının tersine, 8 kişiye kadar destek verecek olan Unreal, PC'de bulunan Assault modunu destekleyemeyecek. Bunun yanında her türlü mod ve birkaç da özel haritanın bulunacağı oyunu, diğer FPS'lerin yanında görmek oldukça mutluluk verici.



Dragon Riders: Chronicles of Pern (2001'in ikinci çeyreği)

Ubi Soft ve Anna McCaffrey işbirliğiyle hazırlanan ve McCaffrey'in kitabından uyarılma olan Dragon Riders, Panzer Dragoon tarzı görüntüleriyle dikkat çekiyor. Her ne kadar grafikler o kadar da iyi gözükmesede, RPG elemanları ve konusuyla iyi bir oyun olmaya aday.



Sonic Adventure 2 (2001'in üçüncü çeyreği)

Phantasy Star Online ile birlikte, oynanabilir demosu verilen Sonic Adventure 2, benim de izlediğim videosuyla birlikte, büyük bir eğlence olacak gibi gözüküyor. Daha fazla poligon, daha çok hız ve aksiyon istiyorsanız, Sonic Adventure 2'yi bekleyin. Eğer ilk oyunu hâlâ oynuyorsanız, Japonya'ya gidip, Phantasy Star Online'ı alın ve muhteşem demonun tadını çıkarın.



Agartha (2001)

Alone in the Dark'ın yapımcılarından Frederic Raynal'ın imzasını taşıyacak olan Agartha, oldukça ilginç bir konuya sahip. Kirk adlı, enteresan konularla ilgilenen bir adam, 1929'dan kalma bir Romen kasabasına gider ve orada şeytanla yüz yüze gelir. Oynayışınıza göre, insanlığın yok olması veya kötülüğün üstesinden gelmesi, size bağlı. Birbirinin tam zıttı iki son görebileceğiniz yani. Tamamiyle bir macera olacak olan Agartha'nın şu anki grafik kalitesi de iyi gözüküyor.



Alien Front Online (2001)

Wow Entertainment (ada bakın ya), Arcade'lere çoktan hazırladığı Alien Front'un online versiyonunu da, yakın bir gelecek için Dreamcast'e planlıyor. Büyük şehirlerde, ister dünyayı kurtaran tankları, ister dünyayı istila eden böcekleri kontrol edebileceğiniz oyun. Seganet üzerinden 4 kişiye kadar destek veriyor. Bunun yanında ilk defa Voice over IP özelliği ile, mikrofonla, diğer oyuncularla konuşabileceğiz.



Alone in the Dark: New Nightmare (2001)

Geçmiş yıllarda, PC'de gördüğümüz Alone in the Dark serisi, korku türüne ilk ciddi adımdır kanımca. Dreamcast'in gücü ve Infogrames'in kabiliyeti ile, karanlık ortamları en iyi şekilde kullanmaya çalışan yepyeni bir AitD geliyor. Agartha gibi, oynayışınıza göre değişecek olan oyunda, Resident Evil tarzı, şok olaylar da meydana gelecek. Dolayısıyla gamepad'lerinizi sıkı tutun.



Bomberman Online (2001)

GameBoy'da Dynablaster'ı deliler gibi oynadığım düşündükçe, bir de bunun online olarak ne kadar eğlenceli olabileceğini düşünemiyorum bile. Gerçi yapımcılar bunu düşünmüş olacak ki, belirli bir alanda, bombalar yardımıyla birbirini alt etmeye çalışma mekanizmasını ilerleterek, Bomberman Online'ı yaratmışlar. Yaratacaklar. Yarattımlar (10 kişi online savaşabileceğiniz söylemiş miydim?)!



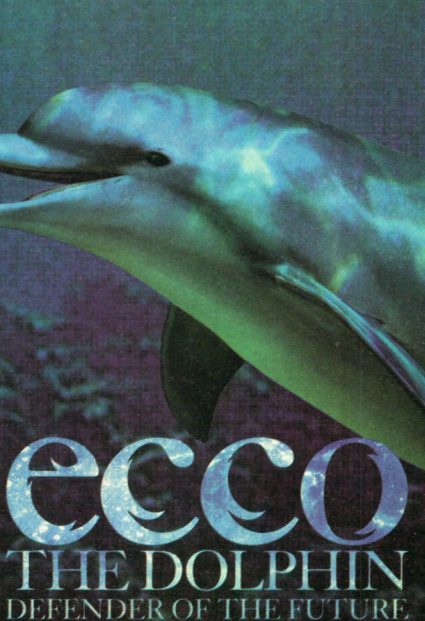
Crazy Taxi 2 (2001)

Şu anda, bu yazıyı yazmayı bırakıp, oynamayı düşündüğüm bir oyundur Crazy Taxi. Bir de elimde bunun ikincisi olsa, herhalde yazı yazmaz, kendimi oyuna adardım. PS2 sahipleri, bu muhteşem oyunun konsollarına gelip gelmeyeceğini düşünelim, Dreamcast sahipleri oyunun ikinci versiyonuna kavuşmuş olacak bile. Daha iyi grafikler, görev bazlı bölümler ve şehir olarak da New York'u mekan edinecek olan Crazy Taxi 2, alınacaklar listesinin başında olmalı.



Ecco the Dolphin 2 (2001)

Her ne kadar, Ecco the Dolphin: Defender of the Future mükemmel sayılmasa da, grafikleri ve kontrolleriyle halen çok iyi denilebilecek bir tadda. Ecco 2 ise, bu hataların düzeltilmiş bir versiyonu olacak gibi. Oyun hakkında şu an çok az şey bilinse de, mükemmel bir müzik ve daha iyi grafiklere sahip olacağı kesin. Umarım bulmacaları da daha mantıklı hale getirirler.





Fighting Vipers 2 (2001)

Ekran görüntüsüne bakarak yeni bir Soul Calibur gördüğünüzü düşünebilirsiniz fakat daha çok Virtua Fighter'in değişik bir versiyonu Fighting Vipers. İlk versiyonu arcade'lerde ve Starun'de gayet iyi iş yapmıştı. İkincisinin de, DC'in gücüyle iyi bir yere sahip olacağını düşünen AM2, her karakterin, üstünde bulunan zırhının parçalanabilmesi özelliği ile, dövüş oyunlarına yeni bir boyut getirmeyi planlıyor. Her ne kadar grafikler yenilik sunmasa da, dövüş oyunlarına güzel bir eklenti olacak gibi.



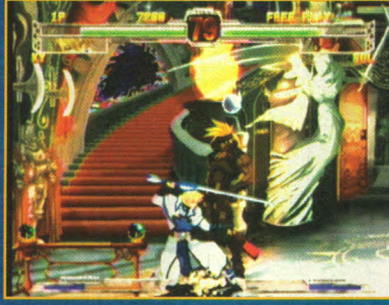
Floigan Brothers (2001)

İşte hayli enteresan bir oyun. Amacınızın, kardeşinizi de kullanarak, 3 boyutlu bir ortamda, birbirinden garip bulmacaları çözmek olduğu oyunda, birçok görsel efektler de, suratınızdaki tebessümü değiştiremeyeceksiniz. Çizgi filmse grafikleri ve değişik oynanışıyla, Dreamcast kütüphanesinde ya çok iyi bir yer, ya da fazla kötü bir yere sahip olacak.



Genesis Collection (2001)

Eğer daha önce bir Genesis veya Megadrive sahibi iseniz ve birazdan sayacağım oyunları oynamadıysanız, büyük ihtimalle bu paketi kaçırmak isteyeceksiniz. Genesis'in birçok iyi oyununu içerecek ve bazı oyunlarda grafiksel olarak artış da görülecek olan Genesis Collection'da göreceğimiz oyunlar şöyle sıralanmaktadır: Altered Beast, Columns, Golden Axe, Phantasy Star 2, Revenge of Shinobi, Shining Force, Sonic the Hedgehog, Streets of Rage 2, Vectorman ve Wrestle War.



Guilty Gear X (2001)

Geçen ay, GamePro'da önbakışını bulabileceğiniz Guilty Gear X, kuşkusuz ki, Capcom'un bile birçok 2 boyutlu dövüş oyunundan daha iyi olacak gibi gözüküyor. Bunun en büyük nedeni ise, Sammy'nin grafikler üstünde büyük ölçüde uğraşması. Bunun yanında, PSX'teki 1. versiyonundan daha çok karakter içerecek olan GG X, her dövüş oyunu hayranı tarafından beklenmeli.



Gun Valkyrie (2001)

Oyunun adından da anlaşılacağı gibi karşımızda yine bir platform oyunu var (sıklımadım bu espriden). Dreamcast'te az sayıda bulunan tabanca aksesuarlı oyunlara iyi bir eklenti olacak gibi gözükken Gun Valkyrie, hem ilerleyip, hem de tabancanızı kullanmanıza izin verecek. Smilebit'in, oyunu SegaNet'te de oynanabilir hale getirmesiyle de, online oyun dünyasında ilk kez gerçekleşecek olan, tabancayla online oyun oynama imkanı gerçekleşecek.



Head Hunter (2001)

Amuze firmasının, Konami'nin Metal Gear Solid 2'sine cevap olarak hazırladığı (ne kadar başarılı olurlar bilemem) Head Hunter, sinematik görüntüleriyle, çığından çıkmış bir dünyada, suçluları dize getirmeyi planlayan bir adamın hikayesini konu alıyor. Hem ayak üstünde, hem de motorsikletinizle hareket edebileceğiniz oyunda, Seganet için ufak bir motorsiklet yarışı da bulunacak.



Hundred Swords (2001)

Smilebit'in, tabancalı oyun saplantısından sonra, bu oyunla uzaktan yakından alakası olmayan bir strateji oyununa el atması, hayli şaşırtıcı. Gerçek zamanlı bir strateji olacak olan Hundred Swords'da, klasik bina yap, ünite yap, malzeme toplama mantığı yine geçerli fakat oynanış o kadar hızlı olacak ki, asla sıkılmayacaksınız. Ayrıca 100 adet askeri aynı anda kontrol etme olanağı ve SegaNet'ten 4 kişiye kadar savaşma imkanı ile, Dreamcast'te zor bulunan strateji oyunlarına iyi bir eklenti olacak.



Outtrigger (2001)

AM2'nin Quake 3: Arena'ya cevabı olan Outtrigger, çoktan arcade'lerde görüldü bile. İnanılmaz grafikleri ve saniyede 60fps görüntü kalitesiyle, iyi bir yapıt olacak gibi gözüküyor. Artık SegaNet'ten 4 kişiye kadar oynayabileceğinizi söylememe gerek yok sanırım. Dikkat ettim de, neredeyse her oyunun SegaNet desteği var. PS2'nin nesi var?



Picasso (2001)

Daha önce Konsol Dünyası'nda haberini yaptığım, bir okuyucudan eleştiri aldığım Picasso, Dreamcast için de hazırlanıyor. Promethean Designs'in macera olarak nitelendirdiği oyunda, bir sanat hırsızı olarak, onu bunu çalmaya çalışıyorsunuz. Hırsızlıkta sessizlik esas olduğundan (çok iyi bilirim (!)), düşmanlarınızla direkt olarak karşılaşmamaya özen göstereceksiniz.



Rayman 3 (2001)

Herkesin en iyi platform olarak nitelendirdiği fakat bence Sonic'ten hâlâ daha iyi olmayan Rayman 2'nin yeni versiyonu Rayman 3 (4 olacak hali yoktu ya), yakında Dreamcast'te. Şu anda oyunun ne olacağı hakkında çok bilgi yok fakat daha iyi görüntüler, daha iyi bir oynanış ve yepyeni ortamlarıyla, platform severlerin listesinin başında yer alacak. Bence çıkmasa da olur.



Samba de Amigo 2001 (2001)

Access Magazine tarafından en iyi aile oyunu seçilen ve tüm oyun dergilerinden yüksek puanlar alan Samba de Amigo'nun, yeni versiyonu çıkmasa elbette olmazdı. Yine marakaslarınızı elinize alıp, müzik eşliğinde çılginca bir şeyler yapacağınız oyunun ilk versiyonunu hiç oynamadığımdan, bu versiyonun nasıl bir şey olacağını hiç bilemiyorum. Oyunu oynayan varsa bana mail atıp anlatabilir.



Sonic Compilation (2001)

Genesis oyunlarını Dreamcast'e uyarlamayı görev edinmiş olan Sega, Sonic oyunlarını da tek bir pakette sunmadan duramazdı. İçinde Sonic, Sonic 2, Sonic 3, Sonic 4... (diye kendimi tutamazmışım) ve Sonic Cd'nin (Sonic 4'ü saymayın) bulunacağı paket'te, şu anda kesinleşmemiş olan, Sonic Extreme de bulunabilir. Saturn için yapılması planlanan ve daha sonra ertelenen Sonic Extreme eğer pakete dahil olursa, Sonic Compilation büyük satışlar yapabilir.



Typing of the Dead (2001)

House of the Dead'in, klavye ile oynanacak olan versiyonu Typing of the Dead, şu anda size de benim kadar anlamsız görünmüştür herhalde. Kusura bakmazsanız, bu oyunun ne olacağını anlayamadığımı söyleyeceğim. Sadece SegaNet'ten oynanabildiğini biliyorum. Çıkınca ilgileniriz.



Planet Harriers (2001 veya daha sonra)

Taa eskiden varolan Space Harriers adlı oyun ne kadar mükemmeldi. Her ne kadar ben oynamasam da öyleymiş. Master System'de de varolan ve 3 boyutlu oyunlara ilk adım gibi gözükten oyunun yeni versiyonu Planet Harriers, Hikaru firması tarafından hazırlanıyor ve inanılmaz grafiklere sahip. Şu anda bundan daha fazlası bilinmiyor.



Shenmue 2 (2001 veya daha sonra)

İnanılmaz oyunun, inanılmaz devamı. Daha 14 adet göreceğimiz Shenmue serisi (toplamda 16 bölüm), 2. versiyonu ile, birinci versiyonda bulunan hatalarından tamamıyla kurtulacak ve herkesin Dreamcast'inde taht kuracak (artık ne demekse). Tam 6 Gd olacak olan (afedersiniz, oha demek istiyorum) oyun, ayrıca daha iyi grafikler de sunacak (daha iyi nasıl oluyorsa). Çılginca bekleyelim derim.



ToeJam & Earl 3 (2001 veya daha sonra)

Genesis'te oldukça eğlenceli olan ve bence çok iyi dizayn edilmiş karakterler olan ToeJam ve Earl, üçüncü boyuta geçerek, Dreamcast'e geliyor. Yine komik görüntüler ve eğlenceli bir oynanış göreceğimiz oyun, bu sefer espri değil, bir platform. Eğer iyi yapılırsa, Rayman'ı bile yıkabilir.

Shenmue

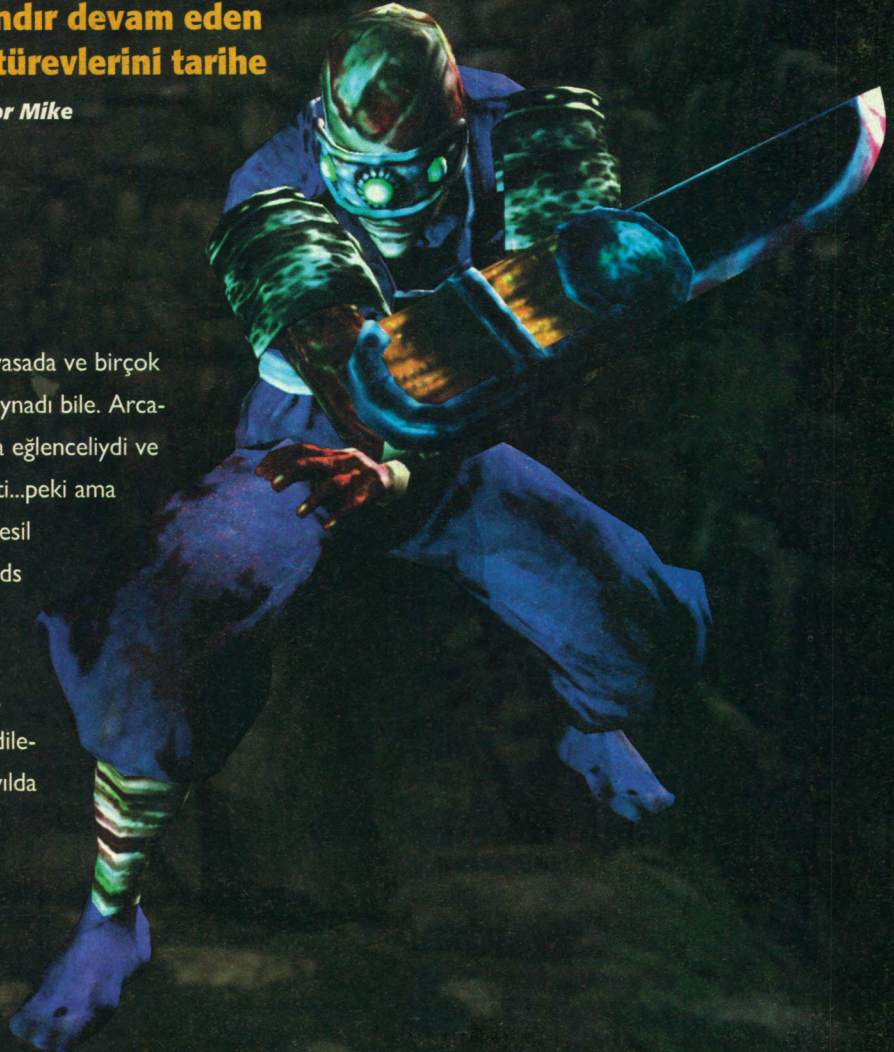




SAMURAI SHOWDOWN

Capcom'un PlayStation 2 için çıkaracağı orijinal ilk oyunu olan Onimusha: Warlords, diğer aksiyon paketlerinden çok daha üstün görünüyor. Ancak acaba Onimusha uzun zamandır devam eden Resident Evil nesli ve türevlerini tarihe gömebilecek mi? *Major Mike*

Pekala, PlayStation 2 artık piyasada ve birçok bekleyen ilk nesil oyunları oynadı bile. Arcade'den gelmiş olan oyunlar oldukça eğlenceliydi ve bazı güçlü yapımlar dikkatimizi çekti...peki ama esas oğlan nerede? Capcom yeni nesil oyun sistemine Onimusha: Warlords ile güçlü bir soluk aldırmaya geliyor. Mart ayına odaklanmış Onimusha, güçlü oyun motoru, müthiş görselleri ve skill tabanlı kontrol edilebilir ana karakteri ile PS2'nin yeni yılda en güçlü oyunu olabilir.





Samanosuke yıldırım büyüsü kullanarak rakibini yere devirmeye çalışıyor. Diğer büyü saldırıları arasında ateş, toprak ve rüzgar bulunuyor.

Feodal Kavga

Onimusha 1560'ın feodal Japonya'sından geçiyor ve diğer doğa üstü yaratıkların çoktan ülkeyi ele geçirdiklerini görüyoruz. Samanosuke'nin görevini tahmin edebiliyorsunuzdur – samuray savaşçısı kaçırılmış olan prensesi kurtarmakla görevli ve önünüzdeki tek (aslında çok) engel ise koca bir karanlık dünya ordu-su. Eğer canavarlarla dolu bu senaryo sizlere Resident Evil'i hatırlatıyorsa doğrudur; Capcom'un yazar departmanı ve RE serisini hazırlamış olan Flagship, aynı zamanda Onimusha oyunun senaryosunu yazmakla görevli. Senaryo bir yana Onimusha'nın görsel özellikleri de RE serisini oldukça hatırlatıyor – önceden render edilmiş arkaplan görüntüleri ve sabit kamera açıları.



Görsel olarak Onimusha güzel detayları ve mükemmel ışık efektleri ile göze çarpıyor.



Çok uzakta olduklarından Samanosuke'nin rakiplerini silahlarını gelişigüzel fırlatarak onu vurmaya çalışacaklar.

Kurtlar Pusuyu Sever

Görsel olarak Onimusha'nın grafik kalitesi PS2'nin gerçek gücünü ortaya çıkarıyor. Oldukça güzel detaylar ile karşılaşıyorsunuz, yanan meşalelerin dumanları, çimenlerin tek tek dalgalanması, saçların ahenkle dans etmesi gibi. Çevre yalnızca güzel hazırlanmış render görüntülerden oluşmuyor – preview versiyonunda çevrede birçok etkileşimli nesne bulunuyordu, mesela tepelerden aşağı yuvarlanabilen ve canavarları durdurmakta kullanılabileceğiniz kütükler ve içerisinde işinize yarayabilecek nesnelere çıkan kırılabilir kutular gibi. Karakterlerin detaylarına da büyük özen gösterildiği hemen dikkati çekiyor – herbiri 10.000 poligonla oluşuyor dolayısıyla oldukça gerçekçi hareket ediyorlar. Bu detay özelliklerde karakterler birbirleri ile dövüşürken kendini çok belli ediyor. Öyleki dövüşen karakterlerin aslında bir sinemada filminden fırlayıp gelmiş olduklarını zannediyorsunuz.

Ne yazık ki preview versiyonunda seslendirmeler henüz yerleştirilmemişti ancak ses efektlerinin bulunduğu CD'den dinlediklerimiz

bizleri müthiş seslerin beklediğine ikna etti – keskin kılıçların eteri kesmesi ve yaralanan yaratıkların acı dolu çığlıkları çok gerçekçi. Müziklerin de gayet iyi olduklarını söyleyebiliriz ancak şimdilik yalnızca değişik tempoları olan tek bir senfonik parça dinleyebildik.



Samanosuke birçok değişik saldırı tipine sahip, mesela yere düşmüş rakibine death-bow yapması gibi.



Hayatta kalma ipuçlarından biri de, etrafınız sarıldığında öncelikle hangi düşmanı yere devirmeniz gerektiğini bilmek.

Eldivenli Kahraman

Onimusha'nın en temel farklılığı oynanışı – özellikle merkezi karakter Samanosuke'ye teşekkürler. Görevini tamamlayabilmesi için keskin bir kenara ihtiyacı var ve bu sağ eline bir eldiven şeklindeki yerleştirilmiş. Bu nesne oyunun ana elementlerinden biri çünkü savaş esnasında bu eldiven, Samanosuke'nin gücünü ve büyü yeteneklerini yenileyerek savaş esnasında ona oldukça fazla yardımcı oluyor.

Her ne kadar sağlık ve büyü gücünüzü yenileyecek nesnelere oyun esnasında birçok yerde bulabilmeniz için, bunları elde etmenin tek yolu onları absorbe etmek olacak: Mesela bir düşmanı öldürdükten sonra iki çeşit enerji ortaya çıkıyor – hayat ve mana enerjisi – ve bunlardan biri ekranın bir köşesinde kısa bir süre havada asılı kalacak. Eğer X tuşuna basıp tutacak olursanız, Samanosuke eldiveni ile bu enerjiyi yakalayıp absorbe ediyor ve hayat veya büyü gücünü tazelemiş oluyor. Ancak eğer enerji belli bir süre içerisinde absorbe edilmezse, bir daha görünmemek üzere kayboluyor. Büyü enerjisi birçok değişik şekilde kullanılabilir. En çok kullanılan metod ise Samanosuke'nin kılıcı vasıtasıyla bazı saldırıları bloke etme işlemi. L1 butonuna basıp tutacak olursanız Samanosuke kılıcını kullanarak rakibinin atışını karşılayacaktır. Ancak L1 tuşuna basılı tuttuğunuz mü-



detçe büyü enerjiniz gittikçe düşecektir. Dolayısıyla bu savunma metodunu uzun süreli kullanmak biraz zor olacak.


Büyük gücünü aynı zamanda saldırı amaçlı da kullanabileceksiniz. Sahip olduğunuz büyü yeteneklerine göre (ve tabii ki büyü enerjinizin yeterliliğine göre) Samanosuke yine kılıcının kullanarak rakiplerine büyü yolu ile büyük zararlar verebilecek. Mesela eğer Samanosuke eldiveninde rüzgar küresine sahipse ve savaş esnasında doğru düğmelere basacak olursanız, rakibinize hızlı bir şekilde şimşekler göndermeye başlayacaksınız. Oyunun son halinde birçok elementel büyü olacak: Mesela toprak, ateş, fırtına ve rüzgar gibi.

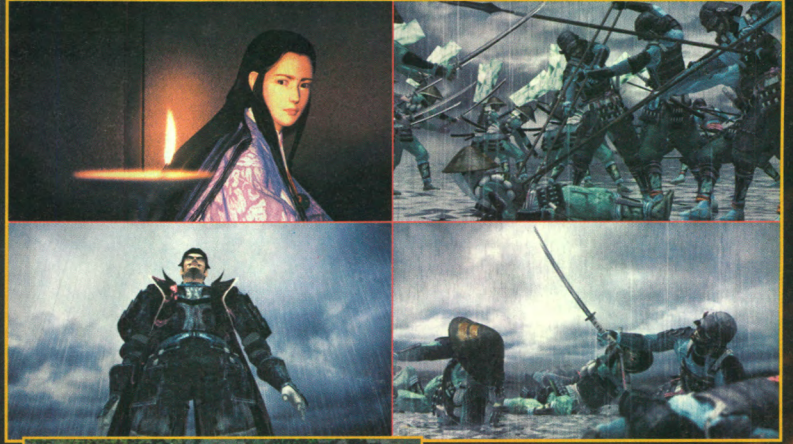
Yetenekli Çekirge

Samanosuke'nin kılıç yetenekleri oldukça geniş yelpazede ve bunlar arasında geniş savurmalar, hızlı ataklar, kilitleme ve rakibi tek seferde yere devirebilen patlamalar bulunuyor. Samanosuke yere düşmüş olan rakibinin gövdesinden kılıcını çıkarırken oldukça savunmasız bir durumda oluyor. Bu kadar geniş özellik ve değişik hareketler oldukça karmaşık gelebilir ancak oyunun preview versiyonunda kontroller bizi asla zorlamadı ve basit arabirim işleri oldukça kolaylaştırdı.

Onimusha'nın canavarları ile boğuşurken hızlı parmaklardan çok daha fazlasına ihtiyaç duyacaksınız. Oldukça zorlayıcı olan yapay zeka sayesinde bu yaratıklar geri çekilip çömelere saldırılarınızdan kurtulmaya çalışacaklar – dahası birçok yerde tamamen sarılmış ve geri çekilme planlarınızın suya düşmüş olduğu durumlara maruz kalacaksınız. Boss'ları öldürebilmek için daha fazla stratejiye ihtiyaç duyacaksınız: Mesela preview versiyonunda bir boss'u yenebilmek için vur kaç taktikleri ile onu yere devirip ortaya çıkan enerjiyi absorbe etmeli ve daha sonra bu enerjiyi onu tamamen yere devirmek için kullanmak zorunda kaldık.

Son Söz

Elbette Onimusha: Warlords'u dış görünüşüne bakarak bir "Resident Samurai" zannedebilirsiniz ancak oyunda hayatta kalabilmek için devasa silahlardan ziyade taktikler ve yetenekler ön planda. Bir sonraki GamePro'da Onimusha'nın tam incelemesini bulacaksınız; kararımızı orada görebilirsiniz. 



Samanosuke'nin eldiveni yalnızca büyü saldırılarını yapmakla kalmıyor aynı zamanda ölen düşmanların hayat veya mana enerjilerini de emiyor.



Onimusha'nın renkli dünyası birçok interaktif nesne ile donatılmış durumda. Kuşkulandığınızda, hepsini yok edin!



▲ Onimusha içerisinde mükemmel sinematik görüntüler izleyeceğiz.



Yalnız samuray Samanosuke, Capcom'un PlayStation 2 için hazırladığı Onimusha: Warlords'da koskaca bir karanlıklar ordusu ile savaşıyor.



Hiçbir aksiyon oyunu devasa boss'lar olmadan olmaz ve Onimusha bir istisna olmayacak. İşte size ilk karşılaşacağınız boss'lardan biri.



T H E MATRIX

Her şey sadece beyninizin size oynadığı bir oyundan ibarettir. Ve Matrix'in gözündeki değeriniz bir kalem pilden fazla değildir. İnsanlar onun yönetimindeyken yaşadıklarını sanarlar. Oysa kafalarından içeri giren çubuklar sayesinde tamamı sanal bir alemde nefes alırlar.

İnsanlar Matrix tarafından tarlalara ekilir. Embriyo, gelişimini tamamladığında, içinde hayatının geriye kalan sanal kısmını tamamlayacağı tüplere yerleştirilir. Matrix size sahiptir ve eğer siz "seçilmiş kişi" değilseniz kolay kolay kurtulamazsınız.



Geçtiğimiz senenin gişe rekorları kıran sinema filmi The Matrix'in kaderi de, her bilim kurgu filminin kaderi gibi, bilgisayar oyunlarına konu olmuştuk. Bunun kötü bir haber olduğunu düşünmeyin. Çünkü, belki de yapılmış en iyi bilim kurgu filmi olan The Matrix'in oyunu, oyun dünyasının en iyilerinin ellerinden çıkacak gibi. Ama The Matrix oyunları en iyi oyunlar arasına girebilecek mi?

Matrix Nedir?

Başrollerini Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss ve Lawrence Fishburne'ün paylaştıkları, yönetmenliğini çizgi roman dünyasından Hollywood'a sıçrayan Wachowski kardeşlerin yaptığı The Matrix, gerek konusu, gerek görseleliği, gerekse de aksiyon ile görselelik ve konuyu harmanlaması açısından izleyicilere eşsiz bir tat sunuyordu. Ve bu tat çok yakında The Matrix 2 ile devam edecek gibi. Filmin üç yıldızı The Matrix 2 için sözleşmelerini imzalamış durumdadılar. Film yine Sydney'de çevrilecek, yapımcı Warner Bros. ve yönetmenler de yine Wachowski'ler... ve biliyor musunuz? Andy Wachoski, The Matrix'in bir ütleme olacağını, dolayısıyla hikayeye paralel üçüncü bir filmin çevrileceğini açıkladı. Sinematik ayrıntılara daha fazla girmeyeceğiz, bizi ilgilendiren, Matrix'in oyunlar için ne anlama geldiği?

Söğlesene Matrix Nedir?

Muhteşem filmin lisansını alıp oyun yapmaya çalışanların sayısının da az olmayacağı kesindi. Aslında The Matrix gibi bir filmin çıkmasının üzerinden uzun bir zaman geçmesine rağmen halen bir oyunun çıkması garipti. Fakat Wachoski'lerin The Matrix'in bir ütleme olacağını açıklamasının ardından, filmin lisans haklarını en azından ikinci filmin çıkış tarihine kadar elinde tutacağını tahmin etmek zor olmazdı. Ve her şey beklediğimiz gibi oldu... Lisans henüz satılmadı ve ortalık karışmaya başladı.

You Are The One!

İnsanlığı Matrix'in elinden kurtarmak için seçilmiş kişi Keanu Reeves'di. Oyunu yapmak için seçilen firma ise şüphesiz en iyi projeye, en iyi parayı sunan firma olacak. Projeye ilgilenen firmalar arasında oyun dünyasının çok ünlü isimleri de bulunuyor. Kimler mi?





Konami

Metal Gear Solid'in yapımcısı, action oyunları ustası, ünlü Japon firması Konami, The Matrix'in oyununu yapmayı en çok isteyen firmalar arasında yer alıyor. Japonya'nın en büyük video oyunları dergisinde, Konami'nin baş programcısı Hideo Kojima, Metal Gear Solid'in, The Matrix için yapılacak bir oyunun gala gösterimi gibi olduğunu söylüyor. Wachoski kardeşlerin de sıcak baktığı Konami ile The Matrix'in yapımcıları arasında bir takım görüşmeler başlamış bile.

Kojima, The Matrix'i dört defa seyrettiğini, filmi çok beğendiğini ve Wachoski'lerin, kendisinin yapacağı ilk oyuna eklemeyi düşündüğü duvarda yürüme gibi görsel ayrıntıları filme eklemesinden çok etkilendiğini söylüyor. Wachowski'lere göre her şey yolunda gittiği takdirde, oyun ikinci filmin gösterime girdiği sıralar piyasada olacak ki, bu 2002 yılının sonlarına doğru bir çıkış tarihi demek ve güzel bir oyun yapmak için yeterli bir süre.

Fakat bu bir açık arttırma ve tek talip de Konami değil.

Shiny

MDK ile büyük bir satış rakamına ulaşan Shiny, geçtiğimiz sene çıkardıkları Messiah ile dünya çapında ancak 35.000'lik bir satış rakamına ulaşabilmiş ve büyük hayal kırıklığına uğramıştı. Yeni oyunları Sacrifice ile tekrar toparlanmak isteyen Shiny'nin The Matrix projesini alma ihtimali, Konami'ye göre daha düşük. Fakat, MDK ve fazla ilgi görmese de, ilginç oynanışıyla Messiah ile kendini kanıtlamış bir yapımcı olan Shiny'nin yapabilecekleri hiç de küçümsenecek cinsten değil. Shiny'nin başındaki isim David Perry, oyunla ilgili henüz bir lisans anlaşması imzalamadıklarını, ama filmi çok beğendiği için oyunu yapmayı istediklerini söylüyor.



Matrix Seni Bekliyor

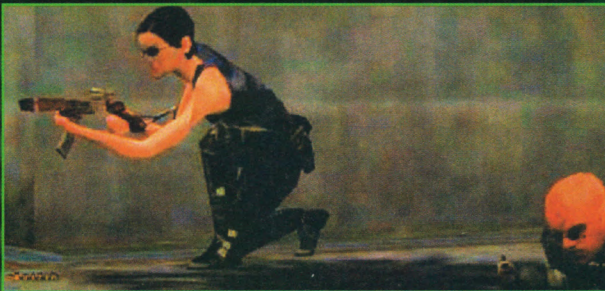
The Matrix'in oyunu, ister Shiny, ister Konami tarafından yapılınsın, oyun yapımcılarının filmin senaryosundan başka bir şey denemeyecekleri kesin. Filmin konusunu birebir takip edecek oyunda, ikinci filmin konusundan da yararlanılacağı sanılıyor.

Şimdilik sadece bu iki büyük firmanın resmen talip olduğunu açıkladığı The Matrix oyunu projesi, pek çok başka yapımcının da iştahını kabartmıyor değil. Ama şu aralar,

ya üzerinde çalıştıkları projelerin yoğunluğu ya da maddi sebepler dolayısıyla çoğu büyük yapımcı The Matrix'e resmen talip olduğunu açıklamıyor.


Kim Takar Lisansı

Wachowski'ler ve diğerleri lisanslarıyla uğraşa dursunlar, filmi seyredip, çok beğenip oyununu yapmaya karar veren amatör yapımcılar kolları sıvayalı çok oldu ve hemen pratik Half Life motoruna sarıldılar. Half-Life eklenti paketi olarak geliştirilen Half Life-The Matrix, şu an geliştirilen amatör projeler arasında en ilerlemiş olanı. %80 oranında tamamlanmış olan eklenti paketi, bu yılın ortalarına doğru Internet'ten ücretsiz olarak indirilebilecek. Filmin senaryosunu izleyen bir tek kişilik oyuncu modu ve ister ajanları, isterseniz de filmin üç iyi kahramanını seçebileceğiniz bir multiplayer modunu içerecek Half Life-The Matrix'in yapımcıları kıtalararası çalışıyorlar ve oldukça iddialılar. Paketin tek kişilik bölümü Fransa'daki bir ekip tarafından hazırlanırken, multiplayer kısmı üzerinde Amerika'daki amatörler uğraşiyor. Şu ana kadar Warner Bros.'un veya Wachowski'lerin lisans ihlali konusunda bir girişimleri bulunmuyor, fakat The Matrix eklentisi genişleyip Gunman gibi başlı başına bir oyun haline dönüşecek olursa ortalık karışacak gibi.



Bir diğer Matix paketi ise, elinde halen bir lisans sözleşmesi bulunmayan DMA Design'in GTA 2 editor programını kullanan birkaç amatörden geliyor. GTA 2'nin yapımcısı DMA'nın GTA 2 Script Editor programıyla hazırlanan eklenti paketi, The Matrix'deki ajanlarla filmin iyi kahramanları arasındaki kovalamaca aksiyonunu konu alacak. www.whatisthematrix.com adresindeki Macromedia Shockwave kullanılarak hazırlanmış basit oyunu saymazsanız, şu ana kadar biten sadece bir tane Matrix oyunu var: Matrix Quake 2. Bir multiplayer eklentisi olan Matrix Quake 2'de oyuncular, ajanları, Neo, Trinity veya Morpheus'u seçerek deathmatch arenalarında kozlarını paylaşıyorlar. Elbette Internet'te dolaşırken the Matrix'le alakalı pek çok küçük oyuna rastlayacaksınız. İsterseniz bunlardan kendiniz de yapabilirsiniz. Tek gereken biraz Shockwave bilgisi ve saatler boyu tükenmeyecek sabır.

2002: Matrix'in Dönüş Tarihi

The Matrix üçlemesinin tamamlanmasına nereden baksanız bir buçuk sene var. Buşu demek: işinde usta oyun yapımcılarının mükemmel bir oyunu ortaya koymak için yaklaşık bir buçuk seneleri var. Fakat lisans mevzuatına takılmayp Half Life için yazdıkları eklenti paketini neredeyse tamamlamak üzere olan amatör grup için Matrix'in ne anlama geldiği daha belirgin: En geç bu ilkbahar Matrix Half Life'i oynuyor olacağız. Tabi ki, lisans haklarını alıp oyunun resmi yapımcısı olacak firma için işler biraz daha zor görünüyor. Fakat her şey bizim lehimize. Çünkü Matrix bizi bekliyor. 

Gelişen Türkiye'nin En Gelişmiş Oyun Bilgisayarı



SPIDER G1

Intel PIII-800 İşlemci
QDI Advance 9 Anakart
128 MB 133 MHz SDRAM
20 GB Quantum HDD
Asus V7100T 32 Ekran Kartı
Sony Disket Sürücü
16X Pioneer DVD Sürücü
Creative 32 Bit Live Value ses Kartı
17" Gold Star 775 FLATRON
ATX Renkli Kasa
Multimedia Klavye
Windows 98 SE Orijinal
Apache 56K Int. Fax-Modem
Avermedia TV+Radyo Kartı
A4 Tech Mouse
Force Feed Back Wheel (Titreşimli Direksiyon)
Genius 4+1 1200 Watt Subwoofer Speaker
Spider Aksesuar Takımı

3 Adet
Orijinal
Oyun Hediye



YÜKSEL BİLGİSAYAR ELEKTRONİK SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
BÜYÜKDERE CAD. MUSA DAYI ŞOK. CAN İŞ MERKEZİ NO:4 KAT:5
MECİDİYEKÖY / İSTANBUL
TEL: (212) 356 56 57 (12 Hat)
PBX: (212) 356 55 55 - 356 60 60
FAKS: (212) 356 77 77 - FAKS SERVER: (212) 356 56 69
WEB: <http://www.yukselbilgisayar.com.tr>

Need for Speed: Motor City

FIRAT AKYILDIZ

- Yapımcı: Electronic Arts
- Yayıncı: Electronic Arts
- Piyasaya çıkış tarihi: Mart 2001



WINDOWS 95/98

İLK BAKIŞ

Need for Speed, çıktığı günden bu yana alternatıfatsız bir yarış oyunu olmayı başardı. Grafiklerinden kontrollerine kadar her şeyle gerçeğe çok yakın olan oyun, aradan geçen onca zamana karşın, hâlâ en çok oynanan yarış oyunu. Belki daha iyisini aramak mantıksızlık olur, ama daha farklısını isteyebilirsiniz. Mesela online bir şeyler... Hiç fena olmaz. Hem değişiklik de olmuş olur.

Motor City, Need for Speed'in aslında online oynamak üzere hazırlanan bir oyunu. Sanırım birçoğunuzun aklına ister istemez, Quake'in online ortamda nasıl harcadığı gelecek, ama merak etmeyin; Motor City, Need for Speed 6 değil. Yani seri, yine bildiğiniz gibi devam edecek. Bunun yanında oyun, ağırlıklı olarak online oynamak için tasarlanırsa da, tek kişilik mod'lar da içeriyor.

Motor City'nin online olması dışındaki en önemli özelliği, 30'lu yılların arabalarıyla oynanması. Oyunda, her birinin değişik bir hikayesi olan ve ayrı yerlerden gelen 24 yarışmacı bulunuyor. Bu yarışmacılar, paralarıyla karanlık caddelere meydan okuyorlar. Para, oyunda gerçekten de önemli bir yere sahip. Yarışların çoğu bahis üzerinden yapılıyor ve siz kazandığınız paralarla arabanıza yeni parçalar alabiliyorsunuz. Bahislerde ortaya kendi arabanızı da koyabiliyorsunuz, ama bu biraz cesaret istiyor. O kadar uğraşıp yeni parçalar aldığınız, bir yeri çizilmesin diye dikkat ettiğiniz arabanız bir anda elinizden gidebiliyor. Tabi tüm bu bahsettiklerim online ve gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor. Bunların yanı sıra, yine online bir gazete aracılığıyla olan bitenleri takip edebilirsiniz. Bu gazetede yarış sonuçlarından satılık arabalara kadar her şeyi bulabilirsiniz. Oyunda arabanıza ekleyebileceğiniz binlerce parça bulunuyor ve bu parçaları kimin ne kadara sattığını da gazeteden görebiliyorsunuz. Oyuncuların istekleri doğrultusunda, parçaların fiyatlarında değişiklikler de olabilir. Belki de en önemlisi, olan bitenleri sadece izlemek zorunda kalmayacak olmanız. Siz de kendi satılık araba ilanınızı gazeteye verebiliyorsunuz ve bunlar o anda online olan oyuncular tarafından anında görülebilir.

Yarışlar esnasında, arabanıza benzin veya yeni parçalar alabileceğiniz istasyonlar bulabilirsiniz. Buralardan aynı zamanda, arabanızın dış görünümünü de değiştirebilirsiniz. Elbette bunların hepsi parayla gerçekleşiyor. Onun için arabanıza iyi bakmanız gerekiyor.



Yarışlar esnasında şehirdeki istasyonlardan, para karşılığında benzin doldurabiliyorsunuz.



Oyundaki arabaların hepsi çok değişik.



Motor City'deki eğlenceli bölümlerden biri.



Oyundaki araba içi kamerası, serinin diğer oyunlarına nazaran daha başarılı tasarlanmış.

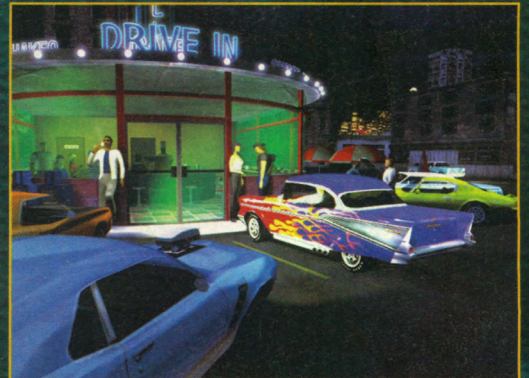
Oyunu birbirinden farklı şekillerde oynayabiliyorsunuz. Dar karanlık sokaklarda veya şehir merkezlerinde paranızla yarışabilirken, sadece eğlence için de yarışlar düzenleyebilirsiniz. Oyundaki online yarışlarda, biraz da olsa RPG havası sezinliyorsunuz. Sonuçta, orada bulunan her yarışçının sevdiği bir arabası, bahis tarzı ve değişik düşünceleri var. Bunlar, yarışların akışını birebir olarak etkiliyor; cesareti olmayan bir oyuncu ortaya parayı bile zor yarken, daha cesaretli bir oyuncu hiç düşünmeden arabasını bahse dahil edebiliyor.

Genel olarak Motor City'i, Amiga'daki Streed Rod'a benzetebiliriz. Oyunun geçtiği zaman, arabaları, bahisleri, parça alım-satımları ve benzeri özellikleri gerçekten de Streed Rod'dan alınmış gibi gözüküyor.

Motor City'nin ilgi çekici yanlarından biriyse grafikleri. Need for Speed 5 motorunun geliştirilmiş bir hâlinin kullanılacağı oyunda, en çok yansıma ve ışıklandırma efektlerindeki farklılıklar göze çarpıyor. Oyundaki her aracın kendine ait bir araba içi kamerası bulunuyor ve bu kamerayla heyecanı daha çok hissedebilirsiniz. Yarışlar günün farklı saatlerinde ve değişen hava koşullarında gerçekleşiyor. Gecenin bir köründe, yağmurlu bir havada arabasına yarışmanın ne kadar heyecanlı olabileceğini, sanıyorum az çok tahmin edebilirsiniz.

Motor City, şimdiye kadar yapılan en kapsamlı online yarış oyunu gibi gözüküyor. Daha önce aklımıza bile gelmeyen inanılmaz fikirler içeriyor ve oyun dünyasında bir devrim gerçekleştireceğe benziyor. Şehrin altını üstüne getirmek için biraz daha bekleyin. **G**

Motor City, şimdiye kadar yapılan en kapsamlı online yarış oyunu gibi gözüküyor. Daha önce aklımıza bile gelmeyen inanılmaz fikirler içeriyor ve oyun dünyasında bir devrim gerçekleştireceğe benziyor. Şehrin altını üstüne getirmek için biraz daha bekleyin. **G**



Motor City'deki eğlenceli bölümlerden biri.



JAKE THE SNAKE

- Yapımcı: DreamWorks Interactive
- Yayıncı: Electronic Arts
- Target release date: 2001 ilk çeyreği



DENEYİM

Windows 9x/98

Clive Barker's Undying

Clive Barker's Undying'in çok iyi bir oyun olmak için belli başlı nedenleri var: Birincisi, oyun, korku türünde verdiği eserlerle ünlü İngiliz edebiyatçının hikayesine dayanıyor. İkincisi, oyunu PlayStation'da fırtınalar kopartan Medal of Honor'ın yapımcısı Dream Works hazırlıyor. Ve üçüncüsü oyun geliştirilmiş bir Unreal motoru kullanıyor. 1920'lerin karanlık ve biraz da fantastik ortamında, ateşli silahlarınızla çarpışacak ve iğrenç yaratıklara büyüler fırlatacaksınız. Bu esnada ölümsüz kralın lanetini de ortaya çıkarmaya çalışacaksınız. Preview versiyonunda gayet etkileyici ve hızlı bir oynanış vardı. Clive Barker's Undying, 2001'in ilk aylarında dünyaya gözlerini açacak. **G**



JAKE THE SNAKE

- Yapımcı: Stormfront Studios
- Yayıncı: SSI
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001 ilkbahar



İLK BAKIŞ

Windows 9x/98

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Pool of Radiance, PC için yapılmış ilk RPG olmasa da, konsol, PC veya kağıt üzerinde oynanan tüm RPG'lerin babası olan Dungeons & Dragons dünyasında geçen ilk RPG oyundu. Bu devam oyununda D&D'un üçüncü nesil kuralları geçerli. Kendi karakterlerinizi oluşturduktan sonra Myth Drannor'un harabeler şehri Elven'da 6 kişilik takımınızla oynuyorsunuz. Demo versiyonunda görüldüğü kadarıyla mekanlar Diablo 2'deki kadar detaylı. Bu bahar, RPG fanatikleri

Pool of Radiance dünyasına dalmak için can atacak. **G**



JAPON OYUNCAK SARAYI

BİLGİSAYARO YUNLARININ VE ÇEŞİTLERİNİN EN YENİLERİ İLE SİZLERİN HİZMETİNDEYİZ
UYGUN FİYAT ÜSTÜN KALİTE BOL ÇEŞİT

SONY

PLAY STATION



ORJİNAL TÜM
CD OYUN ÇEŞİTLERİ



V CD FLİM ÇEŞİTLERİ
ORJİNAL BANDROLLÜ.

SEGA

Sega Dreamcast

Uygun fiyatlarla



DÜNYAYI AVUCUNUZA ALIN.



TAKSİT KART KOLAYLIĞI İLE
ALİŞVERİŞ İMKANI.

NINTENDO VE AKSESUARLARI
GAMEBOY VE AKSESUARLARI
KONTORLAND OYUN MAKİNELARI
HOME COMPUTER MAKİNE VE OYUNLARI
PC OYUN FLİM VE AKSESUARLARI
KAMERA CEP TELEFONU FOTOĞRAF MAKİNELARI
WOLKMAN ÇEŞİTLERİ SAAT VB.
NINTENDO 64 OYUNLARI
ARZUNUZ OYUN VEYA OYUNCAKSA BİZLE YAŞAYIN

JAPON OYUNCAK SARAYI
BİR KANARYA LTD. KURULUŞUDUR
MERKEZ:

Atatürk Bulvarı 76/4 Armağan Çarşısı
Tel:0312 433 51 35 Fax:419 08 24
KIZILAY/ANKARA

ŞUBE:
Atatürk Bulvarı 75/1 TÜPGEÇİT İÇİ
Tel: 0312 431 18 68

KIZILAY/ANK.

ŞUBE:
Kızılay Metro İstasyonu Yüksel Cad. Girişi NO: 83
TEL: 0312 419 06 54 KIZILAY/ANKARA

HESAP NO: İŞ BANKASI YENİŞEHİR ŞUB.
2199755 DURSUN B. GÜZEL
YURDUN HER YERİNE KARGO İLE
SİPARİŞLERİNİZ GÖNDERİLİR.



Severance: Blade of Darknes

Wesley Snipes'in ünlü Blade filmi geliverdi ilk olarak akıllara ama oyunun ismi sizi yanıltmasın. Oyunun ismini ilk duyduğumuzda ben de buna benzer bir oyun olacağını düşünmüştüm Blade of Darknes'in. Ama gördük ki Bram Stokers'dan bu yana süre gelmekte olan vampir öykülerinden bir yenisi daha ile karşı karşıya değildik aslında. Bu daha çok macera ve RPG unsuru içeren ve Wesley Snipes'la uzaktan yakından ilgisi olmayan bir oyundu.

Konuyu okuyup resimlere şöyle bir göz attığımızda çok da farklı bir oyunla karşı karşıya olmadığımızı anlamışsınızdır herhalde. Bildik bir macera oyunu ve bildik daha doğrusu alışlagelmiş karakterlerden birkaçı daha karşımızda. Evet oyunda dört farklı kahramanı seçebiliyorsunuz. Bunlar Sargon, Nagflar, Zoe ve Tukaram. Bu karakterlerin hepsi kendine has özelliklere sahipler. RPG oyunlarından bildiğimiz bu özelliklerin karakterlere göre dağılımı ise şöyle.

Sargon (Knight): Oyundaki karakterlerden en orta hallisi diyebiliriz. Ne fazla hızlı ne de doğüstü güçlere sahip. Ama görevini yerine getirebilecek tüm özellikler mevcut. Çok iyi bir savaşçı. Ancak savaşçı kimliğine rağmen silahları kısıtlı. Sadece bir kılıç ve kalkana sahip.

Nargflar (Dwarf): Küçük boyuna rağmen elindeki baltası can yakıcı bir özelliğe sahip. Kullandığı tek silah bu değil tabii. Bütün balta ve benzerlerini başarılı bir şekilde kullanabiliyor. Cüce olmasına karşın gözü pek ve atılgan bir yapıya sahip. Düşman saldırılarından kaçarken oldukça hızlı davranabiliyor.

Zoe (Amazon): Oyunun dişi karakteri. En az erkek karakterler kadar savaşçı bir kimliğe sahip. Hızlı ve çevik yapısını gördükten sonra neden oyundaki ana karakterlerden biri olduğunu anlamak hiç de zor değil.

Tukaram (Barbarian): Güçlü ve hızlı. Oyunda karakter seçerken verebileceğiniz en iyi karar. Zoe kadar hızlı, Sargon kadar da iyi kılıç kullanmıyor belki ama yeterli kavramını doldurmayı başarıyor. Düşmanlarını kovalarken onların yerinde olmak istemeyeceksiniz.

Bütün bu karakterlerin oyun içerisinde sahip oldukları ortak bir nokta var tabii ki. Hepsi de düşmanlarını öldürdüğüce ve silahlarını daha acımasızca kullandıklarında skill denilen yetenek seviyelerinin artıyor olması. Yani her öldürdüğünüz yaratık temizlediğiniz bir pislik olmaktan öte size skill olarak geri dönen bir kavram. Bu özellik tabii ki yine vazgeçilmez bir RPG unsuru.



Bir savaşçının intikamı gerçekten acı olabilir. Asla onunla düşman olmayın.



Bir Dwarf'ın neler yapabileceğini ancak zamanında J.R.R Tolkien okuyanlar bilir.



OGUZHAN ÖZDEMİR

■ Yapımcı: Rebel Act Studios

■ Yayıncı: Codemasters

■ RPG/Adventure

■ Piyasada



Windows 95/98

İLK BAKIŞ



Başını vermeyen şehidi oynamak istemiyorsanız bir an önce kılıç kalkan ekibinin çalışmalarına iştirak edin.



Bir kadın olduğuna bakmayın. Elindeki kılıç ancak demir gibi sağlam bir bilek kavrayabilir.

Blade'de dikkat çeken bir başka unsurda gerçekten başarılı şekilde uygulanmış ışık efektleri. Meşalenizin duvarlardaki yansımasından güneşin savaşçınızın saçları üzerindeki ayrıntılı görüntüsüne varıncaya kadar her şey göz kamaştırıcı. Su efektleri belki Unreal motorunun sundukları yanında cılız görünebilir ama son zamanlarda oynamış olduğumuz Rune'dan geri kalacağını da kimse iddia edemez.

Oyunun bütün bu teknik detaylarını görmek ve sağlıklı bir oynanış sağlamak için gerekenlerse bir Pentium III işlemcili ve GeForce ekran kartına sahip küçük bir canavar. Ancak tabii bu donanıma sahip olmayanlarda daha düşük detaylarda oyunu rahatça oynayabilecekler. Oyun OpenGL, D3D, 3Dfx/Glide teknolojilerine tam destek veriyor. Anlayacağınız Blade sağulam adımlarla PC'lerimize doğru yaklaşıyor.

Teknolojik Yenilikler Neler?

Oyunda grafik motorundan karakter modellemelerine varıncaya kadar ayrıntılı bir çalışma görüyoruz. Yumuşak hareketler ve hatasız sayılabilecek texture'lar ümit vaat ediyor. Yenilik beklemeyin ama şu ana kadar yapılmışları bir arada başarılı bir şekilde kullanmışlar.

Bir Klon mu Yoksa Yeni Bir Tür mü?

Blade için bir klon demek zor. Ancak alışılmadık bir konu da içermiyor. RPG öğeleri ile donatılmış adventure oyunlar içinde kendini diğerlerinden ayıracağından emin olabiliriz.

BLADE OF DARKNES

TÜRKİYE'NİN LİDER BİLİŞİM YAYINLARI

ABONE OLUN KAZANIN!



% 40

4 Dergiye
Abone Olun Yıllık
~~114.000.000.TL.~~ yerine
68.500.000.TL. ödeyin



% 30

3 Dergiye
Abone Olun Yıllık
~~84.000.000.TL.~~ yerine
59.000.000.TL. ödeyin



% 20

2 Dergiye
Abone Olun Yıllık
~~60.000.000.TL.~~ yerine
48.000.000.TL. ödeyin



% 20

2 Dergiye
Abone Olun Yıllık
~~54.000.000.TL.~~ yerine
43.000.000.TL. ödeyin

PC LIFE

GAMEPRO



% 40

Lütfen abone olmak istediğiniz seçeneğin kodunu yazınız. Kod:

Ad Soyad _____ Görevi _____
Yaşı _____ Firma İsmi _____
Adres _____

Tel _____ Faks _____ E-mail _____
Posta Kodu _____

Faturanın şirket adına kesilmesini istiyorsanız, vergi dairesi ve vergi numarasını belirtiniz.

Vergi Dairesi _____ V. Numarası _____
Abone bedelini _____ Banka hesabına yatırdım

İleri Magazin Gaz. Yay. San. ve Tic. A.Ş. Garanti Bankası Kapalı Şubesi Hesap No: 160-6299855

(Lütfen abone formuyla beraber banka dekontunu göndermeyi unutmayınız.)

Kredi kartı hesabımdan tahsil ediniz

Visa Master/Eurocard

Kart No: _____ / _____ / _____ / _____ / _____
Son Kullanma Tarihi: ____ / ____ / ____

Aboneliğimin _____ ayından itibaren başlamasını istiyorum.

Tarih: _____ İmza: _____



% 20

27,000,000 TL karşılığında bir aylık ücretsiz Tru.net Internet paketi olarak
GAMEPRO dergisine abone olmak istiyorum.

NET LIFE

PCGAMESLIFE

TÜRKİYE'NİN LİDER BİLİŞİM YAYINLARI

ABONE OLUN KAZANIN!

Abonelik Seçenekleri

PC LIFE + GAMEPRO + NET LIFE + PC GAMES LIFE dergilerine

%40
indirimli

~~114.000.000.TL~~ yerine
68.500.000.TL. ödeyerek
abone olmak istiyorum.



PC LIFE + GAMEPRO + NET LIFE dergilerine

%30
indirimli

~~84.000.000.TL~~ yerine
59.000.000.TL. ödeyerek
abone olmak istiyorum.



PC LIFE + NET LIFE + PC GAMES LIFE dergilerine

%30
indirimli

~~87.000.000.TL~~ yerine
61.000.000.TL. ödeyerek
abone olmak istiyorum.



GAMEPRO + NET LIFE + PC GAMES LIFE dergilerine

%30
indirimli

~~84.000.000.TL~~ yerine
59.000.000.TL. ödeyerek
abone olmak istiyorum.



PC LIFE + GAMEPRO dergilerine

%20
indirimli

~~57.000.000.TL~~ yerine
45.500.000.TL. ödeyerek
abone olmak istiyorum.



PC LIFE + NET LIFE dergilerine

%20
indirimli

~~57.000.000.TL~~ yerine
45.500.000.TL. ödeyerek
abone olmak istiyorum.



PC LIFE + PC GAMES LIFE dergilerine

%20
indirimli

~~60.000.000.TL~~ yerine
48.000.000.TL. ödeyerek
abone olmak istiyorum.



GAMEPRO + NET LIFE dergilerine

%20
indirimli

~~54.000.000.TL~~ yerine
43.000.000.TL. ödeyerek
abone olmak istiyorum.



Kod:001

Kod:002

Kod:003

Kod:004

Kod:005

Kod:006

Kod:007

Kod:008



Stung GP

Son zamanlarda bir kopya oyun furyasıdır gidiyor.. Her firma başka bir firmanın daha önce yaptığı ve çok sattığı bir oyunun aynısını piyasaya "şunu yaptık, bu ilk defa vs" diyerek sunuyor. Haliyle de bu özellikle bende bir cinnet havası yaratıyor ki sormayın gitsin. Yılbaşı geçti, hâlâ birkaç oyun dışında adam akıllı oyun yok. Halbuki konu o kadar çok ki... Durmadan aynı şeyi bizlere sunan firmaların AR-GE bölümündekiler azıcık kafalarını kaldırıp etraflarına bakınsalar yeterli olacak ama nafile... Nasılsa hazır pazar var, müşteri bol, para da bol, sür aynı oyunu bir daha ne olacak ki? Nasılsa alırlar!!!

Re-Volt + Rollcage + PowerSlide = Stunt GP !!!

Hemen önünüzde duran yazının içeriğinde hepimizin bildiği, tanıdığı, ezberlediği (!) ve oynamaktan sıkıldığı oyun türlerinden birisi var: Yarış.. Hem de nasıl bir yarış! Oyunun adı Stunt GP, tamam kabul ediyorum ki adı (GP'den olsa gerek) havalı. Ancak oyun bu adını değil kendini beğenmemiz lazım! Stunt GP futuristik ortamlarda geçiyor. Bu da demek oluyor ki WipeOut kopyası oyunların kopyası olan bir oyunla karşı karşıyayız. Bu tarz yarış oyunları daha önceleri oynayanların bildiği gibi WipeOut ile başlamıştı. Ardından Rollcage, Re-Volt gibi benzer ancak ufak tefek farklarla birbirinden ayrılan oyunlar çıkageldi. Bu tarzda çıkan daha çok oyun var ancak onlar gerçekten de çok berbat oldukları için adlarını bile yazmıyorum burada. Sonuçta hepsi birbirinin kopyası ya onu bilmez yeter diye düşünüyorum. Stunt GP aynı Re-Volt'ta olduğu gibi uzaktan kumandalı arabaların kullandığı bir yarış oyunu. Ayrıca araba modelleri Rollcage ve PowerSlide'a gerçekten de çok benziyor! Bu tarzdaki diğer yarış oyunlarının tümü gibi Stunt GP'de de atlamak, zıplamak, roket atmak/yemek serbest ve çok doğal. Zaten onlara birşey dediğimiz de yok :))

Oyunda tam 24 tane pist var. Zaten oyunun en can alıcı noktası da burada. Pist tasarımlarında kullanılan renkler o kadar canlı ki gözleriniz kamaşabilir! Gerçekten emek harcanmış ancak işin kötüsü bu haliyle oyun iyice Re-Volt'a benzemiş! (Tam bir paranoya hali yani :) Her yarış oyununda olduğu gibi Stunt GP'de de çeşitli oyun modları var ve bu modlar da gelmiş geçmiş tüm oyunlardaki ile aynı. Ne bir fazlalığı var ne de eksikliği.. Rollcage oynayanların bileceği hızlanma bantları bu oyunda da var. Yoldaki belirli olan bazı çizgilere gelince aracınız anormal şekilde hızlanıyor..

Sonuç olarak

Team 17 Worms serisi ile adını oyun tarihine yazdırmış bir firma. Ancak Stunt GP gibi bir oyun bu firmaya hiç yakışmayacak. Çünkü her yönden bu oyundan daha iyi olan oyunlar aylar hatta seneler önce vardı!! Sonra çıkan bir oyunun yenilik getirmesi gerekirken gerilemesi oyun yapımcıları için çok ama çok acı olsa gerek.. Son söz: Oyunu bilgisayarıcılarda yakında görürseniz yüzüne bile bakmayın, çok kötü.. Çok! **6**



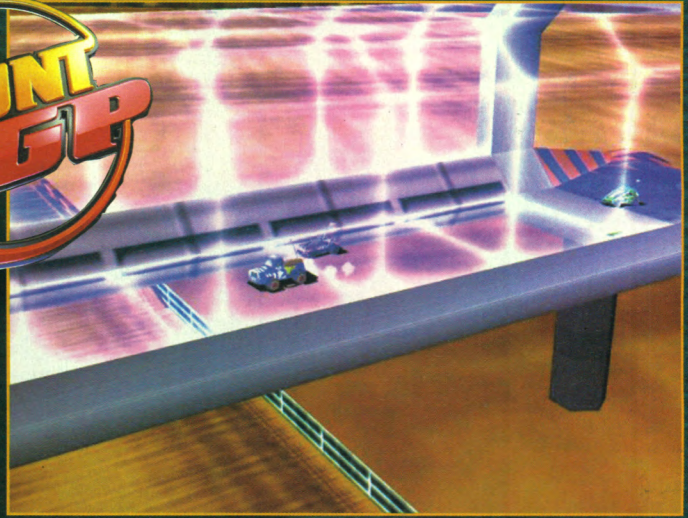
KAYA ALI SONMEZ

- Yapımcı ve yayıncı: Team 17
- Yarış
- Piyasada



Windows 95/98

İLK BAKIŞ



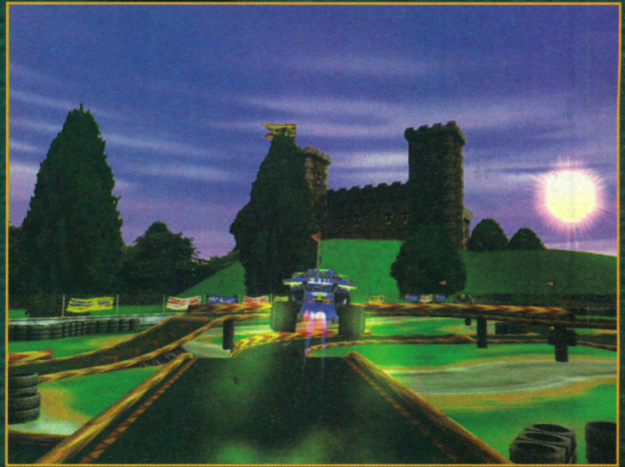
Ben bu köprüylü bir yerden hatırlıyorum! Re-Volt mu acaba!!!



Ortamin renkli, cvil cvil olması çok güzel.



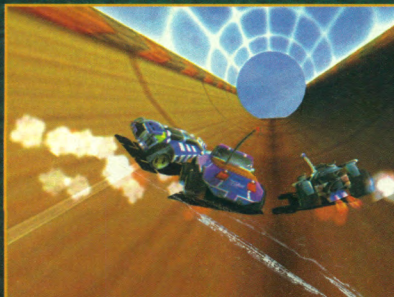
Kıvrım kıvrım kıvrımların varken, dikine uçmak da nesli!



PowerSlide'in renk katılmış versiyonu karşınızdal!



Ortamin renkli, cvil cvil olması çok güzel..



Biraz sonra zindirleme kaza olu.....



Zıplama yarışması :))



Akimbo: Kung Fu Hero

Akimbo, Kung-Fu'nun sevimli kahramanı, eğlenceli ve barış dolu bir hayat geçirirken, bir gün sahildeki evinin önünde bir şişe görür. İçinde, şeytani dragon Fang'ın, Turtle adasını tahrip ettiğine dair notu okur. Böylelikle Fang'ın kara büyüü içtiği ve adadaki barış dolu insanlara zulüm ettiğini anlar. Adada sadece 20 şaman Fang'ın büyülerinden etkilenmemektedir. Ancak bunlar da yine de Fang'dan saklanmaktadır. Böylelikle Akimbo, adanın 6 değişik yerinde macerasına başlar ve diğer sihirli büyülerin parçalarını aramaya başlar. Çünkü Fang'ı yenmek bu büyüün parçalarını tamamlamakla sağlanacaktır.

İyi bir kung-fu master olan Akimbo, birçok harekete sahip olacak. Bunların başında en bilindikleri arasında yumruk atma, tekme atma, uçan tekme savurma ve dönerek tekme atma gibi hareketler mevcut. Ayrıca kahramanımız, düşmanlarının saldırılarından kolaylıkla kurtulabilme yeteneğine de sahip. Akimbo, serüveni boyunca yolda elma, muz, kiraz gibi meyveler sayesinde ayakta kalabiliyor. Adadaki hazine sandıkları içinden birçok büyü, güç gibi unsurlar bularak kendini geliştiriyor. Bunun dışında katana, ninja yıldızları, patlayıcı maddeleri kullanma imkanına da sahip. Yol boyunca bonus olması amacıyla birçok altın ve hatta extra life kazanabiliyoruz. Hatta adadaki hayvanlar gerektiği takdirde bizlere yardımcı oluyorlar.

Oldukça eğlenceli gibi görünen bu platform oyunu, oyun dünyasına yeni katılan genç arkadaşlarımızı ve nostalji takılmak isteyenleri ekran karşısına çekeceğe benziyor. Grafik, sesler ve oynanabilirlikteki kalite de adından uzunca bahsettirecek gibi.



ATALAY KELEŞTEMUR

- Tür: Side-Scroller
- Yapımcı: Iridon Interactive
- Piyasaya çıkış tarihi: ?

İLK BAKIŞ



WINDOWS 95/98

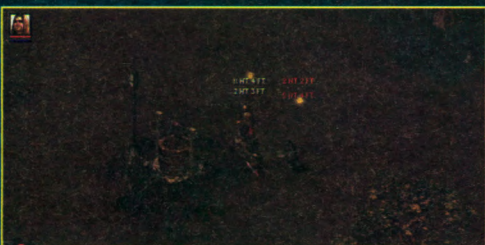


Arcanum

Arcanum, klasik role playing tarzı oyunlara ek bir şey getirmeyen, ancak yine de rpg severleri mutlu edecek kadar kaliteli bir oyun. Arcanum, teknoloji ile sihirli bir arada bulundurmaya amaçlıyor. Sihir, evrene yol göstericidir ve teknolojinin elde edilmesini sağlayan ana unsurdur. Bu da dünyanın gidişatını, gelişimini değiştirmeye yarayan tek unsurdur.

Arcanum'da büyük bir kahramanın ruhuna sahip, Panarii dininden bir kişiyi canlandırıyoruz. İlk bölüm gökyüzünde uçan bir gemide geçiyor. Gemi orç'lar tarafından saldırıya uğramış ve yere çakılmıştır. Kahramanımız, bu gemiden rahip Virgil tarafından sağ çıkarılır. Rahip, size hayatın unsurlarını anlatır ve bu konuda eğitir. Daha sonra kim olduğumuzu öğrenmek için bir yolculuğa çıkarız.

Oyun, tür olarak Planescape Torment ve Baldur's Gate'e benziyor. Ancak oynanır-lık bakımından bu oyunlara değil, Fallout'a daha yakın. Oyunda karakterimizi kendimiz



de oluşturabileceğiz. Bu seçim sırasında 16 özellik, 80 büyü ve 56 sematik bulunuyor. Bunların arasından istediklerimizi seçerek karakterimizi tayin edebileceğiz. Tabi bunun dışında büyü gücüne mi yoksa teknolojiye dayalı bir strateji mi geliştireceğinizi de ayarlayabileceksiniz.

Oyunda kullanılan 3D motor, bilgisayarınızı bir hayli zorlayacak gibi görünüyor. Bu yüzden oyunu almadan önce Pentium III işlemci ve GeForce ekran kartına sahip olup olmadığınızı kontrol edin. Buna sahip oyuncular da yine de çok büyük bir kalite beklemesin. Çünkü 640x480 çözünürlük, texture'ların kaliteli olmasına rağmen, oyundaki grafik kalitesini biraz düşürüyor. Umarız yapımcılar, oyun çıkana kadar bu hatayı düzeltirler.



ATALAY KELEŞTEMUR

- Yapımcı: Sierra Studios
- Yayıncı: Troika Games
- RPG
- Piyasaya çıkış tarihi: Şubat 2001

İLK BAKIŞ



WINDOWS 95/98



Çizgi Üstü Eğlence!



kelime : Aşkın gözü kördür

Adam kör!!

Çizdiklerinin arasına
artı koydu!
Yani...

**Buldum! Aşkın
Gözü Kördür!**
Tuğba,
Yine aşıksın galiba!





No One Lives Forever

No One Lives Forever'in makyajlı ve dar dekolteli Cate Archer'ı, Tomb Raider'ın pasaklı ve tozlu Lara Croft'undan, Dino Crisis'in üniformalar içindeki Regina'sından ve Resident Evil'in Jill Valentine'inden çok daha güzel. Cate'le tanışın. Oyun dünyasının en yeni ve en güzel kahramanı. Hey, ama konumuz bu değil ki.

Blood serisinin ve Shogo: Mobile Armor Division'in yapımcısı Monolith'in yeni oyunu No One Lives Forever, kadınların da, tıpkı James Bond gibi gizli görevlerde tehlikeli roller alabileceğini herkese gösteriyor. Oyunun kahramanı Cate, Fas'tan Alp Dağları'na kadar zorlu bölümler boyunca elindeki silahlarla ve James Bond'un Q-Lab harikalarına benzer harika nesnelere düşmanlarına kan kustururken suçluların planlarını da alt üst edecek.

No One Lives Forever'a 1970'lerin James Bond furyasında işlenmeye çalışılan atmosfere benzer bir hava hakim. Cate'in giysilerinden saç modeline ve makyajına kadar da her şey bu nostaljik havadan nasibini almış gibi. Sadece bu da değil. Silahların da hepsi yine o yıllarda kullanılmış kalesnikof, 9mm susturuculu ve magnum gibi ünlü silahlar.

Cate'in düşmanlarını cehennem dibine göndermek için çantasına koydukları sadece cephanesi ve silahları da değil. James Bond'un akıllı eşyalarına benzer pek çok ince işçilik ürünü eşya da var bu çantada. Üstelik kadın zekası bu: Saçındaki rengarenk tokasıyla kapıları açabilir veya arkasından gizlice yaklaştığı düşmanın boğazını sessizce kesebilir. Kırmızı rujunun içine gizlediği el bombasıyla ortalığı savaşı alanına çevirebilir. Sigarasını yakması gereken çakmağıyla erafı ateşe verebilir. Dedik ya: Kadın bu, ne yapsa yeridir.

Daha önce de söyledik. Cate sıradan bir kadın değil. Güzelliği göz kamaştırıyor ve ara sahnelerde de dekolteli elbisesi, şuh bakışları ve haşın tavırlarıyla bu güzellik konusunu üzerine basa basa hatırlatıyor.

Sistem

Gerekimleri

Pentium II 266

64 MB RAM

8MB 3D Grafik Kartı

Oyundaki her şey Cate'in makyajı kadar parlak. Oyunda kullanılan grafik motoru Blood 2'de de kullanılan Lithtech motorunun yeni versiyonu. Lithtech'deki gelişme gerçekten görülmeye değer. Monolith'in, Blood 2'nin ağızına kadar hatalarla dolu grafik motoruna yaptıklarını görürnce etkilenmemek elde değil. Işık efektleri, kaplamalar ve karakter modellerinin etkileşimliliği bir yana oyunun fizik mantığı da diğer

3D Shooter'lara dudak ısırtacak cinsten. Mesela 3D Shooter'ların göze en kötü görünen özelliği birini öldürdüğünüzde cesedinin yere saçma biçimde yıkılmasıdır. Örneğin Half Life'da merdivenin başında vurduğunuz bir asker vurulduğu basamak zeminmiş gibi oraya yıkılır kalır. No One Lives Forever'da ise bu sorun tamamen giderilmiş. Basamaklardan aşağı koşmakta olan bir düşmanınızı vurduğunuzda kafasını çarpa çarpa yere kadar yuvarlandığını göreceksiniz. Bal-kondaki bir keskin nişancıya ateş ettiğinizde ise dengesini kaybettikten sonra havada bir takla atıp yere düştüğünü fark edeceksiniz. Fiziklerdeki mükemmellik sadece bu da değil. Artık mermiler gerçekten mermi gibi. Oyunda görebildiğiniz her nesnenin mermilere karşı duyarlılığı farklı. İncecik tahta duvarların içinden geçebiliyorlar ama taş duvarlarda ve kalın ağaçlarda takılıp kalıyorlar. Yine benzer oyunlarda sorun olan parmaklıkların veya tellerin arkasından ateş ettiğinizde mermilerin hedefine ulaşamaması gibi bir sorun da yok. Artık tek sorun doğru nişan almak ve doğru silahı kullanmak.

Kapalı alanlardaki grafikler Half Life'i çok fazla andırıyor. Açık mekanların görseleğinde ise No One Lives Forever açık ara önde. Her şey çok canlı ve ağaçlardan etrafıki nesnelere kadar ne varsa cıvı cıvı. Renk paletini akıllıca kullanan Monolith'dekiler etrafa rengarenk çiçekler serpiştirmeyi bile ihmal etmemişler. Oyunda ve ara sahnelerde karşılaştığınız insanların özellikle yüz modelleri çok gerçekçi. Bu gerçekçilik, düşmanlarınızın öldüklerinde yere yıkılmalarından, çarpışma esnasında ağaçların arkasına sığınmalarına kadar tüm hareketlerinde kullanılan motion capture tekniği sayesinde animasyonlarda da kendini belli ediyor. Fakat tüm bu muhteşem görseleği tüm ayrıntılarıyla yakalamak istiyorsanız masanızın üstünde bir canavar besliyor olmanız lazım. Monolith'in tam performans ve tüm detaylar için önerdiği sistem, sıkı durun, 256 MB RAM'li, 64 MB Grafik





ALP BURAK BEDER

- Yapımcı: Monolith
- Yayıncı: Fox Interactive
- 3D/Action
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.5	4.5	5.0

Kartlı bir PIII 733. Cidden. Fakat panik yapmanıza gerek yok. Performanstan biraz fedakarlık yaparak yine de en yüksek detaylarda oyunu oynamanız mümkün. Kendi sisteminizin oyunu nasıl çalıştıracağını bir de tablodan bakın.

No One Lives Forever aptal bir oyun değil. Oyunda kullanılan AI, tam da Cate'in üstün zekasına yakışır cinsten. Kana susamış düşmanlarınız bir hareketinizi fark ettiğinde ya da dikkatsizce yürüdüğünüz beton zeminden gelen ayak seslerini işittiklerinde hemen alarm durumuna geçiyorlar ve diğer arkadaşlarını da çağırıyorlar ve şarjörlerini üzerinize boşaltmaya başlıyorlar. Yapay zeka, özellikle oyunu en zor seviyede başlattığınızda ne kadar yetenekli olduğunu gösteriyor. Örneğin, bir sokakta, elinizde silahınızla yürüyorsunuz. Uzaktaki bir balkonda silahlı bir dalkavüğün devriye gezmekte olduğunu gördünüz ama yüzü size dönük olmadığından sizi fark edemedi. Hemen sniper'inizi çıkarıp nişan aldınız ve ateş ettiniz ama ancak kolundan vurabildiniz. Dalkavuk, daha siz silahınızı doldurmaya fırsat bulamadan arkadaşlarına seslenecek ve arkadaşlarıyla beraber karmaşık koridorlardan geçip merdivenlerden inerek sizi yakalamaya çalışacak. Böyle bir durumda şanslısanız kurtulursunuz. Bu yüzden oyunu sık sık kaydetmeniz gerekiyor. No One Lives Forever'in üstün yapay zekasını gururla gözler önüne serdiği başka bir sahnede bir bozuk paranın neler yapabildiğini görüyorsunuz. Zemin beton olan bir koridorda, ses çıkarmamak için eğilerek ilerliyorsunuz. Az ilerinizde bir kapı var ve içeriden dalkavuklardan birinin sesi geliyor. Kapiya doğru hatalı bir adım daha atıp dalkavüğün ayak sesinizi duymasına

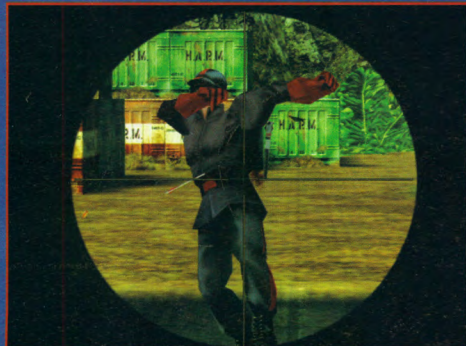


verilecek onlarca örnek var aslında. Fakat kolay zorluk seviyesinde oyunu açtığınızda yapay zekanın bu zorlayıcı yanını büyük ihtimalle göremeyeceksiniz ve oyundan da fazla bir tad alamayacaksınız. Bu yüzden oyunun zorluğunu iyice arttırın. Unutmayın: Zorluk seviyesi kanınızdaki adrenalin seviyesiyle doğru orantılı. Hem bu sayede hayatta kalmak için elinizden geldiğince gizli hareket etmeniz gerekecek ve yapımcıların sizin için oyuna koydukları pek çok güzelliği de böylece kaçırmayacaksınız.

Oyunda yavaş ilerlediğiniz takdirde, mesela bir sarhoşun sızıp yere yıkılışını veya yerel bir satıcı, dalkavuklardan birine yanındaki maymunu satmaya çalışırken aralarında geçen komik diyalogu yakalayabilirsiniz.

Yerel satıcı gibi etrafa serpiştirilen onlarca sivilin hayatta kalması sizin için çok önemli. Çünkü görevinizi tamamlamak istiyorsanız sivilerin hayatlarını korumalısınız. Bu sivillerden herhangi birine, sizden bir zarar gelirse göreviniz doğrudan başarısızlıkla sonuçlanıyor, üstelik bu sivil az önce pazarlık konusu olan maymun olsa da sonuç değişmiyor. Monolith sizden sadece kötülerin canını alan bir melek olmanızı bekliyor olmalı.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde, eğer yürümekten sıkıldığınızın kullanabileceğiniz araçlarla karşılaşacaksınız. Bunlardan en güzeli motosikletin üzerinde yol aldığınız bölüm. Bunun yanında bir bir yandan uçarken bir yandan da havadaki paraşüt düşmanlarınızı kuş gibi avladığınız bölümü de unutmamak lazım.



na neden olursanız hemen şüphelenecektir ve ortalığı araştırmak için odadan dışarı çıkacak ve hemen oradan kaçmazsanız da sizi anında fark edecektir. Böyle bir durumda yapmanız gereken uygun bir pozisyon alıp cebinizden çıkardığınız bozuk parayı odanın önüne doğru fırlatmak. Dalkavuk koşarak dışarı çıkıp sesin nereden geldiğini anlamaya çalışırken de susturuculu tabancayla kafasından tek vuruşla işini bitirmelisiniz. Bir düşmanı susturuculu bir tabancayla öldürdüğünüzde eğer onu görebilen bir arkadaşı varsa, silah sesini duymadığı için yerde çoktan ölmüş arkadaşının yanına koşuyor ve ona nesi olduğunu soruyor. Yerdekinin çoktan öldüğünü anlamadan önce saklandığı yerden onu vurursanız kimse alarm durumuna geçmeden iki kişiyi öldürmüş olursunuz. Aynı şey devriye gezerken yerde yatan cesedi fark eden dalkavuk için de geçerli. Bu yüzden eğer fark edileceğinizden korkuyorsanız cesedin üzerine bir damla cesed yok edici damlatın ve "işte, temizlik, ferahlık her eveee..."

No One Lives Forever'in yapay zekasının gelişmişliği hakkında daha



GRAFİK 4.5

Kaplamalardaki ufak tefek hataları büyüklük bizde kalsın diyerek es geçiyoruz.

SES 4.5

Oyunun en büyük mükafatlarından biri; düşmanların can verirken çıkardıkları gerçekçi sesler.

KONTROL 4.5

Half-Life tutkunlarının hiç zorlanmadan kontrol edebileceği bir kahraman.

EĞLENCE 5.0

Bir kadının sizin emirlerinizi itirazsız kabul etmesinden daha zevkli ne olabilir. Bu fırsat hayatta bir daha elinize geçmeyebilir...

Eğer oyunlar arasında Oscar ödülleri dağıtılsaydı, No One Lives Forever'in en iyi müzik dalında favori bir aday olurdu. Yetmişlerin ruhunu taşıyan müzikler oyunla adeta bütünleşiyor ve sizi alıp Cate neredeyse tam da oraya bira-kıyor. genel yapısına uygun olarak gayet neşeli ve yine yetmişli yılların ruhunu taşıyor. Üstelik her biri sadece dinlemek için bile gayet güzel. Kulaklarınız için bulacaklarınıza bir de ara sahnelerdeki konuşmaları ekleyin. Her biri profesyoneller tarafından yapılan seslendirmeler oyunu tam bir film havasına sokuyor. Monolith, aylar önce kulaklarınız için pek çok iyi şey vaad ediyordu ve vaadini de hakkıyla yerine getirmişe benziyor. **G**

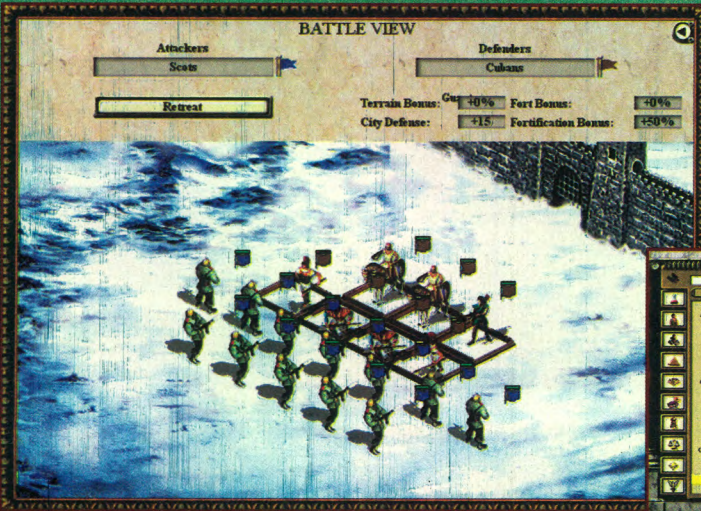
CALL TO POWER II

Piyasaya ilk çıktığında binlerce kişinin uykusuz gözlerle toplum içine karışmasına yol açan Civilization, yeni versiyonuyla yeniden atamızda; üstelik, ilk oyundan uzun zaman sonra yeniden insanlara uykusuzluğu tatırmaya aday bir şekilde...

Civilization strateji oyunlarının büyük babası sayılır. Yepyeni bir oyun anlayışı, sürükleyicilik, turn tabanlı oyun tarzı ve uykusuzluk oyun dünyasına getirdiklerinden birkaçı sadece. Ama oyunun ondan sonraki versiyonları piyasaya, biraz makyajlama yapmakla yetinilerek sunuldu ve sunulmaya devam ediliyor. O yüzden ilk oyunu oynayanlar için pek de yabancı gelmeyecek bir oyun Call to Power 2. Çünkü oyunun özü ilkiyle tamamiyle aynı. Hala ilkiyle aynı oynanış tarzına sahip. İzometrik bir açıdan kontrol ettiğiniz birimleriniz belli bir sıra dahilinde hareket ettiriyorsunuz. Savaşlar, barışlar, şehir faaliyetleri ve oyundaki diğer her şey turn'lere bağlı. Yani siz oynamadığınız süreçte hiçbir şey değişmeyecek. Civilization 1'in grafikleri, zamanına göre gayet alışılmadık ve iyiydi, ancak diğer versiyonları bu iyi grafiklere çok şey katamadılar. Call to Power 1 ise, grafiklere yepyeni bir boyut kazandırdı. Hareketli birimler ve savaş animasyonları bunun en büyük kanıtıydı. Birimlerin harita üzerindeki turn'lerine hareket getirilmişti. Call to Power 2 ise bunu daha da ileri götürüyor. Mesela ölüren kalbini tutan bir okçuya ne dersiniz? Yani daha iyi grafik ve animasyonlarla süslenmiş bir Civilization 1 oynuyorsunuz. Call to Power'in en hoş yanlarından bir tanesi, bir çok imparatorluğun bulunması, Tam 41 tane imparatorluk seçeneğiniz var. Ve işte bu noktada ayrıntıların fazlalığı göze çarpıyor. Seçtiğiniz imparatorlukta tüm şehir isimlerinde, orijinaline bağlı kalmış. Örneğin, Türkler'le kurduğunuz her şehrin gerçek isimler aldığını göreceksiniz.



verilen simgeleri kapsamı gerekiyor. Ama kötü bir noktaya kurulan şehirde illa ki isyan çıkacak diye bir şey yok. Şehrinize yapacağınız bir "Granary", şehir halkının aç kalmamasını sağlar. Ama insanların sadece açlık nedeniyle isyan edebileceklerini sanmayın; mutsuz bir halkın da isyanına tanık olabilirsiniz. Bu yüzden tiyatro ve park gibi insanların rahatlatıcak öğeleri de şehrinize inşa etmeniz gerekiyor. Her şehir kendi içinde bir bütün oluşturduğundan bunu her şehirde tekrarlamamız gerekiyor. Fakat, tap-



Dağdan İndim Şehire

Call to Power'da şehirleri nerelere kuracağınız çok önemli. Boş ve kuru bir araziye kuracağınız şehirlerde, yiyecek sıkıntısı, bunun akabinde açlık, ve bunun sonucu olarak da isyanlar görülecektir. Dağlık ve ormanlık bir arazide yiyecek sıkıntısı görülmezken, bina inşa etmek ve üniteler oluşturmak zorlaşacaktır. O yüzden şehirleri kurarken mouse'un sağ tuşuyla arazinin özelliklerine bakmanız çok önemli. Ayrıca arazi üzerinde belirli simgelerin olduğu yerler, belli bir maddeyi

yetiştirmek, ya da üretmek için o noktanın verimli olduğunu simgeliyor. Kereste simgesiyle gösterilen bir noktada, bina inşa etmek kolayken, pamuk simgesiyle gösterilen noktada bol miktarda yiyecek bulunuyor. Bu noktalardan faydalanabilmek için, kuracağınız şehrin sınırlarının, bu "Goods" adı

verilen simgeleri kapsamı gerekiyor. Ama kötü bir noktaya kurulan şehirde illa ki isyan çıkacak diye bir şey yok. Şehrinize yapacağınız bir "Granary", şehir halkının aç kalmamasını sağlar. Ama insanların sadece açlık nedeniyle isyan edebileceklerini sanmayın; mutsuz bir halkın da isyanına tanık olabilirsiniz. Bu yüzden tiyatro ve park gibi insanların rahatlatıcak öğeleri de şehrinize inşa etmeniz gerekiyor. Her şehir kendi içinde bir bütün oluşturduğundan bunu her şehirde tekrarlamamız gerekiyor. Fakat, tap-

naklar imparatorluk adına yapıldığından, bir tapınak sadece bir şehirde yapılabilir ve etkileri tüm şehirlerde görülür. Tapınak inşa ettikten sonra çıkan video görüntüleri de gerçekten çok hoş. En azından oyun içi heyecanı diri tutmaya yetecek kadar...

Kurduğunuz şehirlerde, hemen her şey sizin ellerinizde. İnsanlarınızın haftalık çalışma saatleri ve buna bağlı olarak mutlulukları, tarlada ve sosyal etkinliklerde çalışacak işçi gücü, bilimsel icadlara ayrılan ödenek, kurmuş olduğunuz binaların satılması ve şehrin hangi faaliyet üzerinde yoğunlaşacağı bunlardan birkaçı. İnsanları ünite inşa etmeye yönlendirmeniz, üniteleri daha kısa turn'lerle elde etmenizi sağlayacak. Onları mutluluk seçeneğine yönlendirmeniz ise, şehrinizdeki uykusuzluğu tamamiyle yok edecek, ancak üretim faaliyetleri ve bilim araştırmaları oldukça yavaşlayacak.



AYTAÇ METE BEDER

- Yapımcı: Apolyton
- Yayıncı: Activision
- Multiplayer
- Strateji
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	3.5	4.0	4.5



şehir savunması ve saldırı yapıyorsunuz. Savunmayı sadece şehrin içinde yapmıyorsunuz. Adaminizin üzerine sağ tıkladığınızda, burada forty seçeneğini seçip, adaminizin bulunduğu bölgeyi korumasını sağlıyorsunuz. Savaşma özelliği olmayan birimlerinizde, sağ tıkladığınızda bu özelliğin olmadığını görüyorsunuz. Ama birimin türüne göre farklı seçenekler mevcut. Örneğin, bir sabotajcıda ekonomik sabotaj ve teknoloji hırsızlığı gibi seçenekler mevcutken, doktorunuza sağ tıkladığınızda kontrol ve iyileştirmeye ilgili seçenekler görüyorsunuz. Bazı seçeneklerin mevcut olmasına rağmen, kullanılması, biriminizin kısa bir zaman içinde yok olmasına neden olabiliyor. Örneğin havadaki bir nükleer füzeyle durma emri vermeniz mantıken de pek doğru olmayacaktır ve füze sonsuza dek duracaktır. Ortak seçenekler de mevcut; uyutmak, kendini yok etmek ve birlik kurmak gibi. Bu son nokta savaşlarda çok önem kazanıyor. Birliklerin müdahale edeceği alan sınırlı da olsa, beraber savaşlarından savaş güçleri çok daha fazla artıyor. Bunu savaş sırasında çıkan animasyonlarda da görüyorsunuz. Birliklerde farklı işlevli birimlerin bulunması çok önemli. Örneğin;



oğular, mızraklı piyadeler ve topçulardan oluşan bir birlikte, toplar (animasyonda daha da net görüyorsunuz) arkadan ateş ederken, mızraklılar önlerindeki düşmanı zayıflatıyorlar. Ancak sadece toplarla saldırmaya kalktığınızda, büyük bir hüsrana uğruyorsunuz, çünkü toplar yakın çarpışmalarda oldukça kötü performans gösteriyorlar.

Dost musun? Düşman mısın?

Genelde rakibiniz sıkıştığı zaman, anlaşma yapmak yoluna gidebiliyor. Anlaşmalar oyunun eski versiyonlarından daha çok ayrıntıya sahip. Örneğin eğer kötü bir durumdaysanız, düşmanla anlaşmak için vergi vermeyi hatta bir buluşunuzu onlarla paylaşmayı kabul etmek zorunda kalıyorsunuz, ama gayet güçlü kuvvetli olduğunuz bir alandaki düşmandan anlaşma karşılığı olarak şehrin anahtarını dahi isteyebilirsiniz. Barış zamanlarında düşmanın serbestçe yakınınızda dolaşabilmesi sizin için iyi bir avantaj sayılmaz, çünkü çıkarları gereği anlaşmayı bozma yoluna gittiklerinde, çoktan onlarca birimini başkentinizin önüne yığmış oluyorlar. Daha sonra duyduğunuz postal seslerinin ardından da şehriniz el değiştirmiş oluyor.

Call To Power, Sid Meier'in yolundan çok iyi bir şekilde giden bir oyun. Oyundaki tüm değişikliklere rağmen öze bağlı kalmış. Ve sonuçta gerçekten çoğu yönüyle güzel bir oyun ortaya çıkmış. Eğer sabırsız bir insanıysanız; bir icadı görmek için saatleri göze alamayacaksanız, ya da vakti kısıtlı olan biriyse bu oyunu almayın. Ama dediğim özelliklere sahip olmayıp hele bir de oyunun başında ufak bir sıkılganlık geçirmeseydiniz, emin olun Call To Power size uykusuz geceler yaşatacak. Alın ve oynayın.

Tüfek İcat Olundu, Merlik Bozuldu

Call to Power 2'de, şehri savunmak ayrı bir dert. Savunmasız bir şehir, bir kılıç darbesiyle yakılıp yıkılabiliyor ya da ele geçiriliyor. Bunun için etrafında düşman olan ya da olması muhtemel şehirlerin içine mutaka askerler yerleştirmelisiniz. Kule ve şehir surları yapmaz, şehri savunan askerlerinizin işini bir hayli kolaylaştırarak. Gelişime önem vermiyor sadece güçleri düşük ilkel askerler üretmek zaman öldürmenizi, oyunda ya başka bir imparatorluğun gölgesi altında yaşamaz ya da yıkılarak sınırları oyunu kapatmanıza yol açacak. Şehrinizi on tane okçuyla savunurken, silahlı bir süvari, okçularınızı tek mermiyle temizleyip şehrinizi ele geçirdiğinde, gelişimin önemini daha iyi anlıyorsunuz. Siz asker üretmek için turn atarken, düşmanınız yeni icatlar yapıyor olacak. O yüzden zamanın turn'lere bağlı olduğu bu oyunda, hangi şehirde ne üreteceğinizi, ve hangi icatları daha önce yapacağınızı çok iyi seçmeniz gerekiyor. Bu noktada zamanın turn'lere bağlı oluşu, gelişimin de çok yavaş olmasına yol açıyor. Ayrıca zaman çağlara ayrılıyor (Ancient, Renaissance, Modern, Genetic, Diamond). Çağ atadığınız zaman, şehirlerinizin değiştiğini görüyorsunuz. Tabii bunun için de belirli icatları

gerçekleştirmeniz gerekiyor. İcat ettiğiniz buluşun ardından, yeni birim ve binalara kavuşuyorsunuz, ya da birimlerin güçleri artıyor ve bunu görebilmeniz için belki de günlerinizi harcamanız gerekiyor. En zor göreceğiniz birimlerse tapınaklar olacaktır. Çünkü bir tapınağı yapabilmek için, önce o tapınağa alakalı icadı gerçekleştirmeniz gerekiyor. Ancak daha sonra da ardi arkası kesilmeyecek bir turn zamanının ardından tapınağınızın videosunu izleme tadına kavuşuyorsunuz. İşte bu noktada sizi saatlerce bu oyuna bağlayan şeyin ne olduğunu keşfediyorsunuz: Merak. Sürekli yeni yapılan icatların ardından gelen yeni bina ve birimler, ve tabii en önemlisi tapınaklar, sizi bu oyunun başından ayırmıyor.

İki Elden Daha Çok Ses Çıkar

Call To Power'da bir çok birim mevcut, ve herbiri farklı özelliklere sahiptir. Settlers ile şehrinizi kurarken, okçunuz-



GRAFİK 4.0

Call To Power 1, haritayı donuk karakterlerden kurtarıp, grafiklere bir canlılık getirmişti. Call To Power 2 ise bu iyi olan grafikleri daha da iyileştiren. Animasyonlar gayet iyi.

SES 3.5

Tapınak videolarındaki sesler, gerçekten çok iyi. Ama oyun içindeki müzikler için ayrı şeyler söylemek çok zor. Savaş sırasında çıkan insan sesleri, hareketler, konuşmalar iyi sayılır.

KONTROL 4.0

Biriminize uzun bir rota çizdireceğinizde ara sıra epeyce bir zorlanacak olsanız bile, bu küçük hataların dışında gayet kolay olduğu söylenebilir, tabii karmaşıklığı saymazsak.

EĞLENCE 4.5

Sabahın ilk ışıklarına kadar sizi monitörün başında tutabilecek bir oyun Call To Power 2.



HITMAN

Kabil, Habil'in canına kıydığında, tarihteki ilk katil olmuştu. Ve bu başlangıç hiç bitmeyecekti. Hep birileri birilerinin canına kıyacaktı ve hep birileri birilerinin katili olacaktı. Namus, dava, örf ve adetler, alacak verecek, can sıkıntısı ya da kaderin kötü bir oyunu... Bunlar hep öldürmek için bir sebep oldu .. bu sebep sonuç ilişkisi tarih içinde o kadar çok arttı ki, katillik artık bir meslek olarak anılmaya başlandı. Yani artık içimizde öldürme nedeni olarak mesleklerini gösteren insanlar vardı ve onlara kiralık katil deniyordu. Tarih sahnesinde o kadar çok rol aldılar ki... Nice devlet başkanları, zengin tüccarlar, mafya babaları hep onların elleriyle öldürüldüler. Ve mesleklerinin ünü onları sayısız kitaba, sinemaya ve tiyatroya (hatta operaya) konu yaptı. Öyle ki, Hollywood'un vazgeçemediği karakterler oldular. "Komşum Bir Katil", "Çakal", "Kumpas" bunların en belirgin örnekleri.

Kiralık Katil Oyunu

Eidos tarafından piyasaya sunulan Hitman'de, kiralık bir katili oynuyorsunuz. Gerçek adı meçhul olan karizmatik kel katilinizin kod adı: 47. Bu ahlaki boyutu tartışmaya açık kimlikle birbirinden zor 20 görevi tamamlamaya çalışıyorsunuz. Görevler, çekik gözülerin rengarenk ve karmaşık sokaklarından, yerli kabilelerin çadırlarına ve ormanlık alanlara ka-

dar farklı coğrafyalarda geçiyor. Her bölüm birbirinden farklı stratejiler gerektiriyor.

Tabi bunun sonucunda da her bölümün tipik silahlarıyla donanıyorsunuz. Sniper'lar, susturuculu tabancalar gibi modern silahların yanında, piyano teli gibi ilkel silahlara da kurbanınızı sessizce katlederken ihtiyacınız olacak. Ancak bu silah bolluğuna karşın, her bölümde sınırlı sayıda silahla donanabiliyorsunuz. Zaten rakiplerinizi sessiz bir şekilde ortadan kaldırmamız gerektiğinden, en önemli silahınız kafatasınızın içinde yer alıyor. Hitman bu yönüyle Delta Force ve Metal Gear Solid'i andırıyor.



Sistem Gereksinimleri:
Pentium II 266
64 MB RAM
8X CD-ROM



Bildik Bir Hikaye mi?

Her görev öncesi karşınıza bir briefing şeması çıkıyor. Burada harita ve gerçekleştirmeniz gereken görevler yer alıyor. Bu görevleri bazı bölümlerde sırasıyla gerçekleştirmediğiniz sürece, alnınızın aklıyla bölüm atlamamız biraz zor (hatta çoğu kez imkansız). Örneğin bir görevde sizden önce Kırmızı Ejderha çetesinin adamını ve daha sonra da polis şefini öldürmeniz isteniyor. Siz de "ben özgürüm" diyerek önce polis şefini öldürdünüz. Sonra da peşinize, sizi katletmek amacıyla takılan diğer insanlarla birlikte, Kırmızı Ejderha çetesinin adamını aramaya koyulduunuz. Ama o da ne!! Haritayı yerle bir ettiniz, hatta kanalizasyon ızgaralarına dahi baktınız ama bulamadınız. Bunun sebebiyse, ufakık bir olaydan şüphelenen adamın orayı koşar adımlarla terketmesi. Ancak Kırmızı Ejderhaların adamını önce öldürmeniz yetmiyor; onu öldürme biçiminiz, yeriniz, ve zamanınız da önemli. Genelde kurbanlarınızın işini sessiz bir şekilde bitirmeniz ve olay mahallinde görgü tanığı bırakmamanız gerekiyor. Çünkü gözlerden kaçan ya da öldüremediğiniz bir görgü tanığı, sizi en yakın cebinde silah taşıyan adama ihbar ediyor. Kurbanınızın (ya da kurbanlarınızın) işini bitirdikten sonra, onu gözlerden irak bir yere kaldırmamız gerekiyor. Bir kanalizasyon çukuruna, bir çallığın arasına,

ya da bir tuvaletin içine, büyük bir uğraşla da olsa, çekerek sürükleyebilirsiniz. Ve bu noktada fizik kurallarına ne kadar bağımlı kaldığını, hayranlık içinde izliyorsunuz. Örneğin cesedi bir klozetin üstüne doğru çektiniz ve kapıyı kapattınız. Ama bir süre sonra arkanızı döndüğünüzde, cesedin kapıyı da açarak yere yuvarlandığını görebiliyorsunuz. O yüzden, daha az önce sakın bir şekilde yanınızda yürüyen insanlar, telaşlı bir şekilde içeriye dalan hizmetçininin bağırışlarıyla silahları üzerinize çevirdiklerinde, anlayın ki, bir ceset yüzü koyun yere düşmüş demektir. Ama üzerinize doğru tüm silah-



AYTAĞ METE BEDİR

- Yapımcı: Eidos
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK SES KONTROL EĞLECE



ların çevrilmesi dünyanın sonu sayılmaz. Çünkü yönettiğiniz katil, karizmatik kelini beladan gizleyebilecek kadar yetenekli bir kılık değiştirme uzmanı. Düşmanlarınızın göremeyeceği uzak bir mekana kaçın ama elinizde silah olmasın. Sonra başka birini sessizce öldürün ve tabii onunda cesedini, gözükmemesine dikkat ederek saklayın. Ve daha sonra da kıyafetlerini giyin. Artık başka birisiniz; daha az evvel üzerinize mermi yağdırılanları tanıyamayacağı başka biri...

Bu İş Zor Yonca...

Bazı bölümlerde silahların üzerinize doğru çevrilmesi, yani kimliğinizi açığa vurmanız, öldüreceğiniz kurbanınızın mezarından kaçmasına neden olabiliyor ve göreviniz başarısızlıkla sonuçlanıyor. Üzülmeyin, yeniden başlarsınız; tabii eğer, zaten bölüm içi kaydetme özelliği bulunmayan oyunun, gittikçe daha da zorlaşan bölümlerini geçememekten sıkılmazsanız. Kolay modda dahi zor olan bu oyunu zorlaştıran bir diğer faktörse onun karmaşıklığı. Kurbanınızı, size sadece brifinglerle tarif edilen haritada deliller gibi aramalısınız. Tabii önce nerede olduğunuzu çıkartmalısınız. Bazı bölümlerde kurbanınızı bulmanız ve öldürmeniz için belli bir zaman tanınıyor. Örneğin, bir insanın açık havada gezinip hava alacak ya da lüks bir restoranda karnını doyuracak kadar bir zaman.



Dört Harekette İşlem Tamam

İşte size ipucu. Bölümlerdeki komplike görevlerden sadece bir tanesini nasıl yerine getirebileceğinizi adım adım anlatıyoruz.

Derin Derin Nefes Al



Kırmızı kıyafetli adamı öldürüp yerine geçmemiz lazım. Polis köşeye varana kadar bekleyin. Eğer daha önce hareket ederseniz işiniz bitebilir.

Vurup Yere İndirin



Susturucu takılı tabancanızla beynine tek kurşun. Beyne tek kurşun her zaman işe yarar.

Ucuz Kıyafeti Kaçırmanın



Öldürmüş olduğunuz rakibinizin üzerindeki kılığı giymeyi unutmayın. Bunu yaparken olabildiğince hızlı davranın.

Drag Edin Dert Etmeyin



Rakibinizi bacadan tuttuğunuz gibi sol arka çaprazınızda bulunan kanalizasyon boşluğuna bırakın. Artık rahatça dolaşabilirsiniz.

Hitman'i zorlaştıran bir diğer nedense kontrolleri. Mouse yardımıyla iyice zorlaşan kontrollere alışmanız biraz zaman alabilir. Ya da alışmayı beklemeyip kontrolleri kendinize göre ayarlamak yoluna gidebilirsiniz. Gerçi ne kadar ayarlarsanız ayarlayın, kamera açıları sayesinde onlar zor olmaya devam edecek. Oyunda iki farklı kamera seçeneği mevcut. Birincisi sinematik kamera seçeneği; gerçekten görüntüyü güzel açılardan sunmasına karşın kontrollerle büyük bir uyumsuzluk gösteriyor. Diğer kamera açısıysa Tomb Raider'ı andırıyor. Sinematik açıya nazaran oynanabilirlik çok daha yüksek. Bu açının tek kötü yanıysa,



gayet güzel görünen grafiklerdeki küçük bug'ları gözler önüne sermesi. Ama oyunun atmosferi o kadar sürükleyici ki, bu hataların farkına bile varmıyorsunuz çoğu kez. Ses ve müziklerse atmosferle büyük bir uyum içindeler. Piyano teliyle boğduğunuz bir insanın boğuk çığlıkları, silahlarınızın ve rakiplerinizin saplanan kurşunların sesi o kadar gerçekçi ki, bir an durup yaptığınız şey konusunda kendinizi sorgulamaya başlıyorsunuz. Sadece menülerde çıkan müziklerle, sanki bir macera filmindeymişsiniz hissi uyandırıyor.

Ellerinizi Yıkayın!

Hitman, uzun zamandır farklı ve kirli bir şeyler arayanları tatmin edecek bir oyun. Her ne kadar alışması zor kontrolleri ve küçük grafik hataları olsa da, oyunun sürükleyiciliği içinde bunlar eriyip gidiyor. Zorluğu yüzünden sıkılıp oyunu ve hatta bilgisayarınızı kapatsanız da, çok geçmeden kendinizi yeniden stresli ve hatta bundan zevk almış bir şekilde bir tanığı boğarken buluverirsiniz. Bu oyunu sakın kaçırmayın, böyle oyunlar her zaman gelmiyor. **G**

GRAFİK 4.5

Ara sıra görülen buglar ve haritanın bazı mekanlarındaki görünmez duvarlar dışında her şey çok güzel görünüyor.

SES 5.0

Ölümün haberdarı sesler ve ölüm anındaki sesler çok iyi ve bir o kadar da ür-kütücü. Kalp atışlarınız Hitman'i tam bir gerilim filmine dönüştürüyor.

KONTROL 3.0

Kamera açıları sayesinde, zaten zor olan kontrollerin zorluk seviyesi biraz daha artıyor.

EĞLECE 4.5

Kesinlikle çok sürükleyici bir oyun. Satatlerce sizi monitöre bağlayamayacakta olsa bu aralar bundan daha eğlenceli bir şey bulmanız çok zor.

SEA DOGS



Sistem Gereksinimleri
Pentium II 233
64 MB RAM
400 MB HDD

le görebildiğimiz gibi Q tuşuna basarak 1. kişi gözüyle de gemimizin içinden görebiliyoruz. Bu da etrafımızda olup bitenleri görmemizde oldukça büyük bir önem teşkil ediyor. Dalgaların, akıntının ve rüzgarın oyuna fizik kuralları dahilinde entegre edilmiş olması bizi oldukça yoracağına benziyor. Özellikle de dalgaların büyük olduğu durumlarda balyıma ve savrulma etkileri hemen kendini gösteriyor. Tabii bu da bir kaptan'ın kafasını yoran en büyük etkenlerden biri. Savaşlarda rüzgarı ve akıntıyı lehimize çevirmemiz gerekli. Aksi takdirde düşman gemilere çok çabuk pes edebiliriz.

Oyunda bulunan 4 farklı mühimmat sayesinde karşı geminin karinasına, güvertesine, yelkenine veya tayfasına yönelik saldırılar yapabiliriz. Gemiye batırmamız dahilinde oldukça büyük experience point'ler alıyoruz. Bu da oyunun RPG kısmında çok büyük bir önem teşkil ediyor. Bunun dışında gemimizin gemici sayısına göz önüne alarak karşı gemiye aborda olup ele geçirebilirsiniz. Bu özellik ise şimdiki kadar çıkmış denizcilik oyunlarından çok farklı. Aborda olduktan sonra karşımıza bir animasyon çıkıyor. Bunun bitiminde ise biz ve karşı geminin kaptanı karşılıklı düello ediyorlar. Gemicilerimiz sayımıza ve yaptığımız ataklar ve karşı gemilerin doğrultusunda savaş kazanabiliyor veya kaybedebiliyoruz. Tabii bu savaşları kazanmamız için az çok navigasyon da bilmemiz gerek.

Biraz Navigasyon Öğrenelim

Öncelikle rüzgarı en iyi şekilde nasıl kullanabileceğimizi öğrenelim: Rüzgarın hangi yönde estiğini ekranın sağ üst köşesindeki radar ekranından görebilirsiniz. Biz radar ekranının merkezindeyiz. Bu ekranın hemen altında ise iki sayı bulunmakta. Sol taraftaki deniz mili (knot) cinsinden bizim hızımızı, sağ taraftaki ise rüzgarın hızını göstermektedir. Gerçekte bir yelkenli gemi kullanırken rüzgarı kış omuzluklardan almak, ondan en iyi şekilde yararlanmaktır. Ancak; bu tür oyunlarda kışa yakın alarak da aynı hızı elde edebiliyoruz. Hepinizin merak ettiği en önemli şey ise eğer düşman gemi rüzgar üstüne doğru gidiyorsa ne yapacağız? Bunun için rüzgara 20-25 derecelik açılarla girmek

Denizcilik, hemen herkesin ilgisini çeken mesleklerden biridir. Özellikle gençlerin denizci olmak için ne gibi zorluklara katıldığını hemen hepimiz biliriz. Oyun firmaları da bunun farkında olacak ki sürekli olarak bizlere birbirinden güzel denizcilik oyunları sunuyorlar. Sid Meier'in Pirates adlı oyunu ile başlayan bu çılgınlık, Corsairs, Cutthroats, Gloriana ve adını saymadığım daha nice birbirinden güzel oyunlarla devam etmekte. İşte bunlardan bir yenisi de Sea Dogs.

Oyun, RPG, action ve strateji unsurlarını bir arada bulunduruyor. Yani her türden oyun severi monitörün karşısına çekebilecek nitelikte. Oyun öncelikle 3D. Bunun navigasyondaki artıları oldukça büyük doğrusu. Yaklaşık 100 karakter, 40 farklı gemi, 13 küçük ve 7 büyük olmak üzere toplam 20 ada, 3 çeşit top, 4 çeşit mühimmat, gemide bulunması gereken bütün tayfalar ve bir okyanusun ortasında karşılaşılabileceğiniz hemen herşey bu oyunda mevcut.

Oyundaki amacımız diğer korsan oyunlarında olduğu gibi hazine elde etmek, bulduğumuz takım adaların kontrolünü elimize geçirmek ve bizlere verilen görevleri yerine getirmek. Oyuna İspanyol hapisanesinden kaçmayı başarabilmiş genç bir denizci olan Nicholas olarak İngiltere'nin Highrock adlı bir adacığında başlıyoruz. 1960'ların en büyük donanmalarına sahip olan İngiltere, Fransa veya İspanya'ya hizmet edebileceğimiz gibi, korsan olarak da başımıza buyruk hareket edebiliyoruz.

Bulduğumuz her adada birer adet Shipyard, Tavern ve Store mevcut. Shipyard'da mühimmatımızı upgrade edebiliyor veya gemimizdeki hasarları tamir ettirebiliyoruz. Tavern'de ise yeni gemiciler alabiliyoruz (F1 tuşuna bastıktan sonra staff sekmesine tıklayarak). Hatta tavern'lerde bulunan insanlarla konuşarak çok önemli bilgiler alıp experience point'lerimizi yükseltebiliyoruz. Bu da bizi daha iyi bir kaptan yapıyor. Store'larda ise kendimize mühimmat veya yük alabiliyor, bir nevi alışveriş yapıyoruz. Bazen ise store'un sahibi sizden belli bir ücret karşılığında belli bir rota doğrultusunda navlun taşımanızı rica ediyor.

Açık denize çıktığımızda gemimizi 3. kişi gözüyle de görebiliyoruz. Bu da etrafımızda olup bitenleri görmemizde oldukça büyük bir önem teşkil ediyor. Dalgaların, akıntının ve rüzgarın oyuna fizik kuralları dahilinde entegre edilmiş olması bizi oldukça yoracağına benziyor. Özellikle de dalgaların büyük olduğu durumlarda balyıma ve savrulma etkileri hemen kendini gösteriyor. Tabii bu da bir kaptan'ın kafasını yoran en büyük etkenlerden biri. Savaşlarda rüzgarı ve akıntıyı lehimize çevirmemiz gerekli. Aksi takdirde düşman gemilere çok çabuk pes edebiliriz.



Tayfamızı Tanıyalım

Master Gunner: Toplar konusunda oldukça bilgili, savaşlarda top atışlarında sizlere yardımcı olup isabetli atışlar yapmanızı sağlarlar.

First Mate: Kaptanın sağ koludur. İkinci kaptan diye tabir edilir. Ele geçirdiğiniz gemileri bunlara çok rahat teslim edebilirsiniz.

Boatswain: Bunlar da bir nevi serdümandır. Navigasyon sırasında size oldukça yardım ederler. Gemiye ne kadar sancağa, ne kadar iskeleye, kaç knot'lık hızla seyir etmeniz gerektiğini incelerler.

Master Purser: Gemideki yükün korunmasından sorumlu kişilerdir. Ayrıca paranızın muhasebesini yaparak kazancınızda yardımcı olurlar.

Surgeon: Bunlar da savaşlarda yaralanan gemicilerini tedavi ederler. Gemicilerinizin ölmelerinde büyük etken sağlarlar.

Carpenter: Bunlar da ahşaptan çok iyi anlayan marangozlarıdır. Geminin hasarlı bölgelerini onarmada en önemli kişilerdir. Bunlar sayesinde Shipyard'lara fazla uğramanıza gerek kalmaz.



ATALAY KELEŞTEMUR

- Yapımcı: Bethesda Softworks
- Yayımcı: Akell
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.0	4.0	4.0

gerekıyor. Böylece diğer gemiden daha hızlı gitmiş olacaksınız. 20 derece sancağa (sağa) ve 20 derece iskeleye (sola) 30'ar saniyelik aralıklarla dönerseniz diğer gemiyi yakalamanız işten bile değil!

Gemimiz tam yol yelken durumunda iken çok hızlı gideriz ve manevra kabiliyetimiz de yüksek olur. Yarım yol yelken durumunda iken düşman gemiyi en isabetli atışları yaparız, yavaş ama daha büyük açı ile döneriz. Aborda olurken yarım yol yelken durumunda olduğunuzda dikkat edin. Yelkenleri indirmek (mayna) veya kaldırmak (vira) için yukarı ve aşağı oklarını kullanıyoruz. Gemiyi sağa sola döndürmek içinse A ve D tuşlarını kullanıyoruz. Gemiyi tuşa bir kere basarak döndürmek yerine gerçek denizcilikte olduğu üzere müşirin yani dümen palasının açısına göre döndürüyoruz. Örneğin D tuşuna çok uzun bir süre basılı tutup bırakırsak gemi, palanın dönebildiği maksimum açı kadar döner. Azıcık basarsak ise 5-10 derecelik açılarla dönmeye başlar. Kısaca navigasyon öğrendiğimize göre oyunumuza tekrar geri dönebiliriz.

Bütün bu yukarıda saydığımız hususların dışında oyuna bir de hava şartları eklenmiş. Gece - gündüz oluşumu, yağmur - kar yağışı, hatta bazen sis oluşumu görüş mesafesini de oldukça düşürüyor.

Oyunda en büyük hedefimiz para kazanmak olmalı. Bunun için ya ticaret yapmalı ya da gemi batırıp onların ganimetlerini almak zorundasınız. Açıkçası bu oyunda ticaret yaparak pek bir şey kazanamıyoruz. Ancak bize verilen görevler veya sunulan özel isteklerle biraz biraz doğrulatabiliriz. Gemi batırmanız veya ele geçirmeniz halinde ise bir hayli zengin olabilirsiniz. Geminizin daha verimli olması için tavern'lerden kendinize rütbeli gemi tayfaları alın (officer). Ancak oyunun başında almanız size maddi bir kazanç sağlayacaktır. Paranız size çok gelmeye başladığında ise hizmet ettiğiniz kralliyete ait adaların başkanlarına maddi yardımlarda bulunabilirsiniz. Bu size oldukça büyük saygınlık kazandıracak.



Sonuç Olarak

Şimdiye kadar gördüğüm en iyi, en detaylı denizcilik oyunu. Hem RPG unsurunun olması sayesinde kaptanlığımızı geliştirip dünyaya kendimizi tanıtmaya olmamız hem de RTS özelliği sayesinde açık denizlerde hünerlerimizi, bilgimizi gösterebilmemiz, kendimizi sanal denizlerde dahi olsa ispat etmemizi sağlıyor. Bu da oyuncuyu oyuna bütünleştiriyor doğrusu. Grafiklerdeki kalite sesler ile de birleşince hemen havaya gireriyoruz doğrusu. Oyundaki karakterlerin çok güzel oluşturulmuş olması, texturelerin çok iyi kaplanmış olması ve bunun gibi daha birçok teknolojik özelliğin dışında, çok farklı görevlerin olması da oyunu en iyi denizcilik oyunu yapıyor. Kısacası bu oyunu hemen gidip alın. Pişman olmayacaksınız.



GRAFİK 4.5

Karakterlerin çok güzel yaratılmış olması ve gemilerin gerçekmiş gibi görünmesinin yanısıra kullanılan 3d motor sayesinde grafikler oldukça güzel doğrusu. Tek eksik karakterlerin ağızlarının oynamaması. Hava şartlarının oyuna eklenmiş olması da çok hoş.

SES 4.0

Oyundaki sesler gerçekteki ile aynı sayılır. Dalgaların yakından veya uzaktan gelmesi gibi etkiler bile oldukça detaylı. Yalnız dialoglarda karakterlerin konuşmaması büyük eksik.

KONTROL 4.0

Çok fazla tuş olması nedeniyle oynanabilirlik düşmüş gibi. Ancak bir süre sonra alışırıyorsunuz.

EĞLENCE 4.0

Onca laftan sonra eğlence hakkında ne yazılabilir ki? Kendinizi gerçekten bir yelkenli galyonda hissedeceğinize hiç kuşkunuz olmasın.

Toplar

Knippels: İki demir kürenin bir çubukla veya zincirle birbirine bağlanması oluşturulmuş toplardır. Yelkenlere hasar veren en iyi toplardır. Güverteye doğru atıldığı takdirde mürettebatı öldürmede de oldukça etkilidirler. Orta menzillidirler.

Grapes: Bunlar da küçük çapta toplardır. Tamamıyla düşman geminin mürettebatını öldürmek için kullanılır. Menzilin çok kısa olduğuna dikkat etmek gerekir.

Bombs: Patlayan cannonball'lar da diyebiliriz. Hem gemi mürettebatını öldürür hem de gemi karinasına zarar verir. Orta menzillidirler.

Cannonballs: Gemide en çok bulunan ve en çok kullandığımız ucuz toplardır. Bunları gemilerin karinala-

rına ve güvertelerine zarar vermek için kullanırız. Yakın mesafelerde kullandığı takdirde karşı gemi mürettebatına oldukça büyük zararlar verir. Yüksek menzillidirler.

Bütün bunları göz önüne alarak düşman gemiyle çarpışmadan önce hangi topu kullanacağınıza çok dikkat edin. Geminizdeki mürettebat sayısına bağlı olarak toplarınıza her atıştan sonra hızlı bir şekilde doldurmalısınız. Eğer yavaş dolmuş söz konusu ise kesinlikle düşman gemiye geç yaklaşmak için yarım yol yelken kullanın. Bunun dışında toplarınızı ancak pupadan ve bordalardan ateşleyebilirsiniz. (geminin kiç ve yanlarından) Toplara verdığınız eğimle de menzilleri yükseltebilir veya azaltabilirsiniz.



HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF THE WASTELAND

Sinekten yağ çıkarmak tabirini hepimiz biliriz. Ama New World Computing ve 3DO'da sizden daha iyi bilen birileri var. Bunun en güzel ispatı da Heroes serisini evirip çevirip bir kez daha piyasaya Heroes Chronicles adıyla sürmeleri. Peki bu devam oyununu almali miyiz? Yoksa uzak mi durmalıyız? Cevaplar aşağıda...

Herşeyden önce bir hatırlatma: Heroes of Might and Magic serisi 3DO'nun şüphesiz en ünlü oyunlarından biri. Ama Might and Magic'ler sadece bu seriden oluşmuyor. RPG tarzındaki Might and Magic ve 3D action tarzındaki denemeleri olan Crusaders of Might and Magic, RPG-strateji diyebileceğimiz HoMM'in diğer kardeşleri. Hepsini aşağı yukarı aynı konsept çerçevesinde dönüyor ve 3DO'nun en büyük başarısı aynı oyunu farklı tarzlarla sunarak, oyuncu potansiyelini maksimum kullanabilişli.

Gelelim HoMM serisine... Bu oyunu Heroes 1'le tanıdık, Heroes 2 ile sevdik ve Heroes 3'le aşık olduk. 3DO da tabi ki bu zafarımızı farketmekte gecikmedi ve oyunları aldıktan sonra hâlâ cebimizde kalan bir kaç kuruşu da çıkardığı add-on'larla almayı bildi. Buraya kadar benim 3DO ile ilgili pek bir sorunum yok, sonuçta onlar yapmaları gerekenleri yaptılar ve hem oyunlar hem de add-on'lar her kuruşu hak ediyorlar.

Peki ya bu Chronicles olayı nedir? İşte burada sinekten yağ çıkarma olayı devreye giriyor. HoMM serisi henüz en parlak dönemini yaşarken üreticiler kendilerini çok zora sokmadan ufak tefek değişiklikler ve pek de uzun sayılmayacak yeni senaryolarla piyasadan daha fazla pay koparmaya çalışıyorlar.

Chronicles bir dörtlüme. Warlords of the Wasteland ile başlıyor. İkinci oyun Conquest of the World. Bu ikisi bu yazı yazıldığında aynı anda piyasaya çıkmıştı. Ama üçüncü oyun olan Masters of the Elements ve dördüncüsü Clash of the Dragons kısa bir süre sonra piyasaya çıkmayı bekliyor. Bunların dışında New World Computing'in bir beşinci ve altıncı oyun projeleri de var. Şimdilik bu son iki oyun için satılmaları değil, diğer oyunları alanlar tarafından ücretsiz download edilmeleri planlanmış (gördüğünüz gibi 3DO ve NWC'in hâlâ biraz insafı var). Biz de piyasaya çıkmış olan bu ilk iki oyunu bir arada inceleyerek, serinin eski oyunlarıyla karşılaştırarak ayrıntılı bir şekilde ele alacağız. Tahmin ediyorum ki yazının sonlarına doğru ya bu oyunu almak için hemen dışarı koşacaksınız, ya da oynamak için diğer oyunlarınızdan birini seçeceksiniz.

Chronicles, Tarnum adlı ölümsüz bir kahramanın öyküsünü konu alıyor. Çok tehlikeli maceralar boyunca süren, kanla yazılmış bir öykü bu. Sayısız savaş sonunda bazen Tarnum'un, çoğu zamanda düşmanlarının kaniyle yazılmış bir öykü.

Tarnum büyücülerin boyunduruğu altında yaşayan bir barbar kabilesindeki genç bir savaşçıdır. Çevresinde köleliği çoktan kabul etmiş pek çok barbara göre asi ve toy bir genç... Asi ve genç olduğu doğrudu ama onda diğerlerinden olmayan bir şey vardı; inanç...Ve Tarnum yarınları duyduğu bu inançla barbar ırkının kaderini değiştirmek üzeredir.



Sizce de bu biraz insafsızca değil mi!



Ordu desen ordu, büyü desen büyü... Ben şatoya saldıranlara bire yüz veriyorum...



Tarnum... İşte Chronicles'ın jönü...



Demir alma vakti gelmişse bu sahilten, Chronicles ile pek fazla kasmamanın da manası yok gibi...

Siz tabi ki bunun için dört oyun boyunca Tarnum'a yardım edeceksiniz.

Sonunda belki de barbar krallığını yeniden kuracak olan kişi siz olacaksınız (ama yerinizde olsam bununla gurur duymazdım)...

Eğer daha önce HoMM serisine bir göz attıysanız nasıl oyanacağını biliyorsunuz. Ama eğer bu Heroes'la ilk karşılaşınızsa tutorial'a başvurmanız gerekiyor. Heroes'un en güzel özelliklerinden biri de kolay öğrenilebilir olması. Yani şanslısınız...

Tecrübeli oyuncular için Chronicles pek fazla sürpriz içermiyor; aynı oyun motoru, aynı grafikler, aynı sesler ve aynı oynanabilirlik. Bir buçuk yıl önce piyasaya çıkan Heroes 3'le öyküsü dışında aynı oyun. Yani farklı tadlar arayanlar için çok ilgi çekici olmayabilir. Ama aynı yemeği defalarca farklı sunumlarla yiyebileceğiniz için o vazgeçilmez tadı bir kez daha sunuyor.

Diğer bir güzellik de bu dörtlüme belli bir sıra izleyerek oynamak zorunda olmayışınız. Her biri sekiz senaryodan oluşan dört ayrı bölümden istediğinizden başlayabilirsiniz. Tek kaybınız öykünün devamlılığını kaçırmak olur. Ama etra-

UMIT ONCEL

■Yapımcı: New World Computing
 ■3DO
 ■Piyasada



fımda gördüğüm kadarıyla HoMM oyuncularını uzun ve birbirini takip eden campaign'ler oynamak yerine gellikle tek senaryoları oynamayı tercih ediyorlar. Bunun başlıca sebeplerinden biri de uzun campaign'ler de genellikle kahramanlarınızın belli bir level'dan daha fazla gelişmesine izin verilmiyor. Ve campaign'in bir sonraki oyununda kaldığı yerden devam ediyor. Ama tek senaryolarda böyle bir sorun yok. Chronicles'taki campaign'ler tek senaryolardan oluşuyor. Toplam 8 farklı harita boyunca maceranızı sürdürebiliyorsunuz ama tek başına oynanabilir senaryolar yok.

Kendi adıma şunu söyleyebilirim ki HoMM ortaya ilk çıkarken, tasarımcılar, "başarılı bir oyun nasıl yapılır?" kitabını çok iyi incelemişler ve gördükleri hemen her şeyi oyuna başarıyla uyarlamışlar. Daha sonra çıkan oyunlarda ise bu başarının üzerine sadece birkaç ince ayar çekmişler. Bana sorarsanız bu oyunda öykü gelişimi çok önemli değil. Çünkü oyun belli bir haritanın üzerinde devam ediyor. Farklı yerlerde şatolar ve madenler var. Tüm bunların konumları kendi içlerinde stratejik öneme sahip. Siz öyküyü ne kadar ön plana çıkarmak isterseniz isteyin, bana sorarsanız sönmük kalacaktır. Çünkü oyunu her oynayışınızda oyunun öyküsü baştan yazılır. Her hangi bir şatoya sahip olan oyuncu biraz daha fazla geliştiği anda dengeler ve onun şatosunun bulunduğu taraf sizin için daha çok tehdit edici bir önem kazanır. Ya da oyuna başlarken genellikle rastgele belirlenen şatoların tipleri ve belli ihtiyaçları (örneğin dungeon'lar için sülfür madeni çok önemliken, tower'lar için gem hayatidir) doğrultusunda başarınızın bir anda, belli bir madeni elde tutmanıza bakmaya başlar.



Evet, şatomuz şimdilik pek parlak görünmüyor ama on turn sonra burası saray yavrusu olacak...

Fakat Chronicles'ta tek senaryolar yok. Birbirine bağlı ve kendi içinde sürekliliği olan sekiz harita var. Bu HoMM serisiyle ilk kez tanışan oyuncular için bir kayıp değil, oyunun mantığını öğrenme açısından faydalı bile sayılabilir ama tecrübeli HoMM'çiler sadece bu yüzden Chronicles'a burun kıvracaklardır.

Bahsedilmesi gereken diğer bir sorun da multiplay desteği. Evet, ne yazık ki Chronicles'ta multiplay yok. Yani "Chronicles'ı yeni aldım, hemen bir arkadaşımı yanıma alıp keyifli bir savaşa girişeyim" niyetindeyseniz elinizde yanlış CD'yi tutuyorsunuz demektir. Serinin diğer oyunlarındaki bu vazgeçilmez özellik, Chronicles'ın öyküsü uğruna feda edilmiş.

Serin önce oyunlarında ve add-on'larında genellikle tam altı çeşit multiplay olanağı sunulurdu. Hot-seat'ten online oyun server'larına bağlanmaya kadar pek çok farklı ihtimaliniz var. Kaldı ki Internet üzerinden oyun oynamanın (süper bir bağlantınız yoksa) bir işkence olduğu Türkiye'de HoMM, tek bir bilgisayardan, turn-bazlı hot-seat (yani sırayla) oynayabileceğiniz ender bir şansı adeta. Toplam sekiz kişiye kadar bir bilgisayarın başında çok keyifli saatler geçirebilirsiniz (sırf bu yüzden okulunu uzatan insanlar tanıyorum... ki biri de benim).

Ama Chronicles'da bunu yapamıyorsunuz. Tecrübeli oyuncular hanesine bir eksi puan daha...

Heroes Chronicles.... Onun için ne desek az. Başarısını defalarca kanıtlanmış bir serinin mirası onun elinde, yeni bir HoMM oyunu için printer ya da scanner'larını feda edebilecek fanatik bir oyuncu kitlesi hazır, tek ihtiyacı olan biraz özenli bir tasarım, ve işte elinizde yeni bir klasik daha... Ama tek ihtiyacından mahrum kalınca, Tarnum'un bile eli kolu bağlı kalıyor... Bir de bu Chronicles olayından toplam 6 tane olacakmış ha? Durun bakalım daha neler göreceğiz...



İşte şatonuzdan çıkacak yaratıklar... Hesabınızı onlara göre yapın...

GRAFİK 2.5

Bu güne kadar yapılmış benzerlerinden çok daha iyi olduğu söylenemez.

SES 3.5

Kesinlikle daha iyilerinin yapılabileceğine inanıyorum.

KONTROL 3.5

Ne kadar zor olabildi ki zaten. Bir strateji oyuncusunun kolaylıkla altından kalkabileceğini düşünüyorum.

EĞLENCE 3.5

Eğer gerçekten eğlenmek istiyorsanız, kendinizi zorladığınız zaman daha iyi şeyler bulacaksınız.



EGYPT 2: THE HELIOPOLIS PROPHECY

Cryo iyi bir firma sanırım. En azından ben seviyorum. Yaptıkları oyunların hepsi kendine özgü. Özellikle Dreams'i oynarken kendimi gerçekten rüyada hissettiğimi hatırlıyorum. Oyun daha sonra sağda solda harcadı gitti. Onu da hatırlıyorum. Hatırlamaz olayım en iyisi.

Cryo, yine farklı bir oyunla karşımızda. Oyunumuz, geçtiğimiz sene ilkinin oynadığımız Egypt'in devamı Egypt 2: The Heliopolis Prophecy. Egypt 2, Atlantis benzeri bir yapıya sahip ve her adventure oyununun devamında olduğu gibi, birincisiyle karşılaştırınca fazla bir farkı olmadığını görüyorsunuz.

Sistem Gereksinimleri
Pentium 200
32 MB RAM
50 MB HDD

THE HELIOPOLIS PROPHECY

Oyun tamamıyla video görüntülerinden oluşuyor ve buna karşın yalnızca 2 CD kaplıyor. Oyunda, aynı Atlantis'de olduğu gibi, kafanızı 360 derece çevirip istediğiniz yere bakabilme serbestliğine sahipsiniz. Dolayısıyla çevrenizde neler olup bittiğini, sanki bulunduğunuz ortamdaymış gibi kafanızı çevirerek izleyebilirsiniz.

İsminden de anlaşıldığı gibi, oyun 1360 yılının Mısır'ında geçiyor (tamam, 1360 yılında geçtiği adından anlaşılıyor) ve ortamlar her şeyiyle gerçekliğine uygun. Oyunu oynarken zaten kendinizi bir belgeselin içinde hissediyorsunuz, bunun üstüne oyunun menüsündeki 'Documentation' seçeneğinden, eski Mısır hakkında yazılı ve resimli bilgilere ulaşabiliyorsunuz. Bu bölümde eski Mısır'ın kadınlarından tutun da, insanların inanışlarına, hayat tarzlarına ve günlük yaşamlarına kadar her şeyi bulabiliyorsunuz. Bunun yanında 'Visit the City' seçeneğinden de, Mısır'ın tarihi yerlerini oyunu oynadığınız gibi dolaşabilirsiniz.

Oyunda atmosferi tamamlayan birçok ara video bulunuyor. Bu videolar oyunun akışına göre araya giriyor ve temponun hiç düşmemesini sağlıyor. Müziğin de etkisiyle oyun daha heyecanlı bir hâl alıyor.



360 derece kafanızı çevirebilmeniz sayesinde, güzel görüntülerle karşılaşabiliyorsunuz.

gerçek zamanlı olarak karakterlerin üzerine yansıyor ve yaptıkları hareketlere göre değişiklik gösteriyor. Objeler yakınlarına girmediğiniz sürece pikseli görünüyor, ama bu gözünüzü pek de rahatsız etmiyor. Zaten başka bir yol da, hem CD sayısının artmasına, hem sistem gereksinimlerinin katlanmasına sebep olurdu. Oyun bu haliyle, 200 MMX işlemcili ve 32 MB RAM'li bir makinede bile rahatça çalışabiliyor. Kaldı ki grafikler çok iyi.

Oyunun arabirimi de çok basit. Sadece mouse'u kullanarak rahatlıkla hareket edip istediğinizi yapabiliyorsunuz.

SESSİZ SAKİN...

The Heliopolis Prophecy'nin en güzel yanlarından biriyse, atmosferi. Oyunu birkaç saat oynayıp kapattıktan sonra, kendinizi Mısır'a gidip gelmiş gibi hissedeceksiniz. Bunda grafik yapısının etkisi büyük, ama sesler de sizi dış dünyadan koparıyor. Çevrede dolaşırken, bir yandan sokakta oynayan çocukların bağırışlarını, diğer yandan da rüzgârın eşişini duyabiliyorsunuz ve bu seslerin hepsini geçeceğinden ayırmak zor. Oyunun gidişatına göre değişen müziklerle atmosfere uyum sağlıyor ve bunun yanı sıra kaliteli olduğunu belli ediyor.

YANI?

Egypt 2: The Heliopolis Prophecy çok kaliteli bir adventure oyunu. Üzerinde uğraşıldığını belli ediyor. Oyunun atmosferi çok sağlam ve sizi alıp bambaşka yerlere götürüyor. Düşük sistemlerde de çok iyi sonuç vermesi, Egypt 2'yi adventure severler için vazgeçilmez yapıyor. İşte bu kadar. **G**

FIRAT AKYILDIZ

- Yapımcı ve yayıncı: Cryo Interactive
- Adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.5	4.5	4.5



▲ Oyundaki karakterlerin hepsini konuşmaya çalışın.



İşte Tifet, bizim kuzcağız... (biraz kötü çıkmış resimde)

The Heliopolis Prophecy, rüyanızda kara bir kedinin evinizin önünden geçtiğini görmenizle başlıyor. Daha sonra kapının çalmasına uyanıyorsunuz. Kapıdaki adam, üvey babanızın çok hasta olduğunu ve sizi görmek istediğini söylüyor. Siz de hemen odanızdaki iyileştirme kitabını ve sürmenizi alıp, üvey babanızın bulunduğu Heliopolis'e doğru yola çıkıyorsunuz. Buradan sonra uzun ve heyecanlı bir maceraya başlıyorsunuz.



BAKIS AÇISI

Oyun, başından sonuna kadar sizi çok güzel görüntülerle baş başa bırakıyor. Başta da belirttiğim gibi ortamlar gerçeklerine birebir uygun ve oldukça iyi hazırlanmış. Sadece ortamlar değil, çevredeki insanların görünüşleri ve hareketleri de çok gerçekçi. Gölgelendirmeler, Cryo'nun başarılı olduğu bir diğer konu. Tüm gölgeler, Cryo'nun başarılı olduğu bir diğer konu. Tüm gölgeler, Cryo'nun başarılı olduğu bir diğer konu.

GRAFİK 4.0

Tamamen video görüntülerinden oluşan ortamlar etkileyici gözüküyor. Kafanızı 360 derece çevirebilmeniz oyunun ayrı bir hava katıyor. Karakterlerin hareketleri ve gölgelendirmenin başarılı kullanımı da, grafiklerin çok iyi olmasına yetiyor. Bunların yanında düşük sistemlerde bile hızlı çalışıyor.

SES 4.5

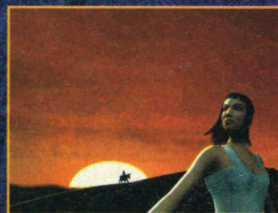
Ortam sesleri oyunun atmosferini katıyor. Müzikler de aynı şekilde atmosfere uyumlu.

KONTROL 4.5

Çok basit bir arabirime sahip ve bununla doğru orantılı olarak her istediğinizi rahatça yapabiliyorsunuz.

EĞLENCE 4.5

Bu oyuna ayrıca bir atmosfer bölümü açarsak, ona da 5 puan verebiliriz. Egypt 2, çok iyi bir adventure oyunu. Uzun süre sizi saracak.



Rugrats in Paris

Afacanlar yine iş başında. Ama bu defa film veya televizyon dizisi olarak değil bir bilgisayar oyunu olarak geri geldiler. Ortalığı dağıtmaya pek düşkün Rugrat afacanları henüz ülkemizde gösterime girmeyen Rugrats in Paris filminden önce oyunlarıyla geldiler.



Pariste bir lunaparkta başlayan oyunda yumurcakları sadece mouse kontrolüyle yönetiyorsunuz. Basit bir adventure oyunu olan Rugrats in Paris'te, çözmeniz gereken oldukça kolay bulmacalarla karşılaşıyorsunuz, muhtemelen bir yerden bulduğunuz bir nesneyi çantadan çıkarıp kullanmalısınız. Hepsi bu.

Çizgi film tarzı 2D grafikleri oldukça şirin görünüyor. Müzikler de gayet neşeli Rugrats müzikleri ve seslendirmeleri de yine orijinal Rugrats seslendirmeleri. Özellikle küçük yaş gruplarına hitap eden bir oyun arıyorsanız, Rugrats in Paris tam size göre olabilir. **G**



ALP BURAK BEDER

- Yapımcı: Mattel Interactive
- Yayıncı: Hasbro
- Adventure
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	3.5	3.5	4.0

Sega Smash Pack 2

Sega Smash Pack 2, ilkinin ilgi görmesi üzerine, Sega'nın geçmişte en çok ilgi gören 7 oyununu bir araya getirerek hazırladığı bir nostalji paketi. Sonic The Blue Hedgehog ve Vectorman 2'nin de aralarında bulunduğu paketteki diğer oyunların orijinallerinden görsel olarak veya sesler açısından hiçbir farkı yok. Grafikler halen 320X240'da kilitleli durumda. Sesler de emektar konsol seslerinin aynısı. Oyunlarda da hiçbir farklılık yok ve hepsi klasik arcade tarzında oynanıyor.



İnternette bol miktarda emülasyon malzemesinin dolıştığı bugünlerde emülatörler eski arcade oyunlarını Sega'nın Smash Pack'inden çok daha kaliteli çalıştırıyorlar. Fakat üzerinde Sega damgası bulunduğu için yine de alınmaya değer. Paketin içinden çıkan Sega Swirl de almanız için geçerli başka bir sebep olabilir fakat hepsi bu. **G**

ALP BURAK BEDER

- Yapımcı ve yayıncı: Sega
- Arcade
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	4.0	3.5	3.5



Snow Storm

Bir Alman firması olan United Software'in geliştirdiği kar motosikleti yarış oyunu Snow Storm, kış mevsimini evde veya işte geçirmek zorunda olanlar için bulunmaz bir eğlence. Özellikle karla kaplı dağlar ve beyaz bürünen orman manzaralarıyla, Snow Storm'u oynarken uzun süre monitöre dalıp gitmeniz işten bile değil.

Snow Storm görsel olarak en çok, parkurların dizaynlarıyla göze batıyor. Oyundaki üç parkur her ne kadar yeterli olmasa da, bunların tasarımları gerçekten göz kamaştırıyor. Arka planda yükselen karla kaplı dağlar ve hemen üzerindeki hafif bulutlu lacivert gökyüzü bir an önce tatile çıkmanız gerektiğini size şiddetle hatırlatıyor. Çam ağaçları kalkıp yürüyecekmiş gibi canlı görünüyor. Etrafa serpiştirilen evler ve hareket halindeki tren, helikopter ve balonlar da görseleğe ayrı bir canlılık katıyor.



Fakat Snow Storm'la ilgili her şey, güneşin karın üzerine düştüğünde parladığı gibi parlamıyor. Kar motosikletinin tasarımı yakından bakıldığında iyi görünse de karın üzerinde giderken kayan bir çöp parçasını andırıyor. Üstelik, oyunda kullanılan iki kamera açısından dış kamera açısı aracınizi çok uzaktan çekiyor ve bu yüzden de araçta kullanılan ayrıntıları da göremiyorsunuz. Üç parkur üzerinde yarıştığınız üç kupa mevcut ve oyun yapımcılarının da itiraf ettikleri gibi fazla da bir şey yok. Oyundaki sesler görseleğe öldürecek derecede kötü. Motor sesleri sinek vızıltısı gibi ve zaten ses namına da başka bir şey duymaz pek olası değil. Kontroller zaman zaman gerçekçilik hissi verse de özellikle çarpışmalar çok yapay. Snow Storm'ın günlerinde sizi uzun süre oyalayacak görsel kaliteye sahip olsa da fazla bir şey ummanız yersiz olur. **G**

ALP BURAK BEDER

- Yapımcı: Mattel Interactive
- Yayıncı: Hasbro
- Adventure
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	4.0	4.0	3.5



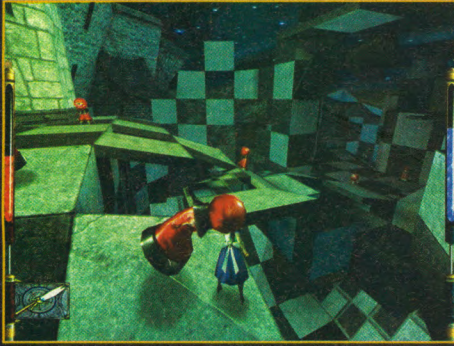


American McGee's Alice

O cizgi film karakterlerinin en sevimsi ve benim için en farklı olanıydı. Her karakter bir hayal dünyasında yaşıyordu oysa kendi dünyasında hayal kuruyordu. O filmin hem başrolünü oynuyor hem figüranlığını yapıyordu. Ancak neler oldu bilinmez gözü dönen Alice önüne gelene saldırmaya başladı. Ne Alice mi? Bu tarafı mı geliyor? Kaçınnnnn....

Sistem Gereksinimleri
Pentium II 400
64 MB RAM
580 MB HDD

Aslında saldırmakta haksız değil kızcağz. Bir gün, kötü bir gece ve yanıp yok olan bir aile. Yananlar bunlarla sınırlı değil tabi. Hayaller, anılar, çocukluğunuz ve geleceğiniz. Tüm bunlar sizin başınıza gelmiş olsa siz de Alice'in şu anda yatmakta olduğu yerde bulurdunuz sanırım kendinizi. Oyunun bundan sonrasında gelişen hikayesi ise biraz size kalıyor. Bir gece ansızın akıl hastanesinden hayal boyutuna geçiş yapan Alice tanımadığı bir tavşanın rehberliğinde ve o alemin en zavallı insanların yardımıyla kendi iç hesaplaşmasını tamamlayacaktır. Ona bu konuda en çok yardımcı olacak kişi de sizsiniz tabi ki. Karşınıza çıkan iskambil karakterlerinden, yeşil lavlardan, ateş toplarından ve aklınıza gelmeyecek envai çeşit tehlikeden kaçarak ya da onları bertaraf ederek sonuca ulaşacaksınız. Bu arada size oyundaki çatışmalarda yardımcı olacak on değişik silah bulunuyor. Bunlar oyun başlarken sizde mevcut olan silahlar değil. Bölümleri geçip gizli kapıları araldıktan sonra bu silahlara sahip olabilirsiniz. O kadar garip silahlar var ki balta, bıçak gibi bildik aletlerin yanında ateş gücüne sahip silahlar da orijinal şekilde tasarlanmış şeyler. Oyunda bölümleri geçerken kullanacağınız bazı enteresan araçlar da mevcut. Bunlardan en ilginç zaman kapısına benzeyen bir ayna. Hemen her bölüm sonunda ya da bölüm içinde bir yerde bu kapıları kullanarak bulunduğunuz ortamı değiştirebiliyorsunuz. Daha ilginç olan araçlar ise hayal aleminin halkından kişilerin kullanmış oldukları. Yardımsever halk her başınız sıkıştığında



yardımınıza koşarak size garip balonlarıyla ya da daha değişik tasarımlara sahip günlük hayatlarının bir parçasıyla derdinize derman olmaya çalışıyor.

Bu kadar yardımdan sonra size kalan tek şey önünüze gelen düşmanları haklamak olacak. Çünkü bahsettiğim araçları kullanma şansınız yok. Yani çevredeki nesnelere etkileşim yok. Ancak durmadan karşınıza çıkıp konuşmaları ile canınızı sıkan insanlarla etkileşim gayet yoğun. Gerek insanların konuşmaları gerekse araya sürekli giren animasyonlar biraz oyunun akıcılığını bozuyor. Oyuncunun atmosferden ayrılmaması için yapılan bu animasyonların sıklığı bir süre sonra can sıkabilir. Ama böyle durumlarda save özelliği sayesinde bir süre sonra oyuna dönme şansınızı kullanabilirsiniz. Atmosfer, korku hissini gayet başarılı yansıtıyor. Yalnız müziklerin biraz daha mekana uyum sağlamaları gerekirdi diye düşünüyorum. Mekanların tasarımı ise daha çok KISS Physco Circus ve Rune karışımı bir yapıda. Alice, üçüncü kişi bakış açısı ile bir action oyunu için gayet başarılı olmuş. Zaman zaman zorlu etaplarla dolu oyun, adventure unsurları ile zenginleştirilmiş. Belki bir inventory'niz yok ama aklınızı kullanmanız için yeterince zamanınız olacak.

Tabi bu oyunda asıl üstünde durulması gereken nokta grafik motoru ile ilgili. ID Software'in harikası Quake motoru oyuna çok şey katmış.

Gerçi karakter modellemelerinin hafif köşeli görüntüleri pek hoş olmamışsa da mekanların yaşayan havası, hareketlerin yumuşak ve ritmik salınımları başarılı bir çalışmanın ürünü olarak boy gösteriyor. Özellikle ışık hareketleri göz kamaştırıyor. Renklerin birbiriyle ve hikayeye uyumu ise gayet şık durmuş. Burada kullanılmayan en belirgin özellik ara menü tasarımı olmuş. Daha göz alıcı bir şeyler yapılabilirdi.

Oyunda bu kadar artının ve güzelliğin yanında bazı teknik aksaklıklar da



mevcut. 800x600 çözünürlükte ve 32 bit derinliğinde oynamaya çalıştığım durumlarda takılmalarla karşılaştım. Ve de EA'nın suçumudur yoksa benim bahtsızlığım mı bilmem ama oyun bazen orta yerinde küt diye kesiliveriyor. Bu olay bir de The FA PLM'de başıma gelmişti. Orijinal kutuları ile birlikte sahip olmama rağmen oyunların bu tür hatalar barındırması can sıkıyor. Umarım kısa bir sürede bir patch ile bu düzeltilir.

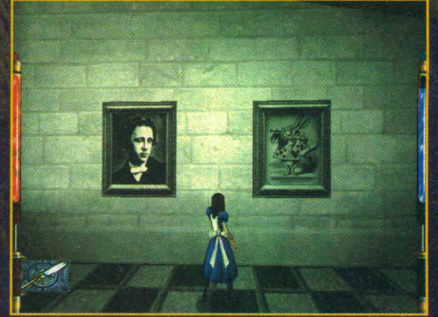
Eğer bütün bu eksileri ve artıları göz önüne alırsanız kendimi görevimi başan ile yerine getirmiş sayarım. Tabi ki buralarda daha fazla durmamın da anlamı kalmaz. Başka bir oyunda başka bir yerde... G



OGUZHAN ÖZDEMİR

- Yapımcı: Rogue Entertainment
- Yayıncı: EA
- Türkiye Distribütörü: Aral İthalat
- Action
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.0	4.0	4.0



GRAFIK 4.0

Aslında Quake 3 motoru ile daha iyi yapılamaz mıydı diye sormadan edemiyorum kendime. Biraz daha özen her şeyi mükemmele yaklaştırabilirdi.

SES 4.0

Oyun içi diğer karakterlerle sürekli bir diyalog içinde olmak bazen oyuncuyu sıkabilir. Çok sık ve bazen gereksiz.

KONTROL 4.0

Çok kolay ve oyuncuyu yormuyor. Kamera açılarının da iyi seçilmiş olması büyük kolaylık.

EĞLENCE 4.0

Çocukluğunuzdan kalma Alice imajını kafanızdan atın ve macera dolu ve korku yüklü bir hikayenin baş kahramanı olmaya hazırlanın.



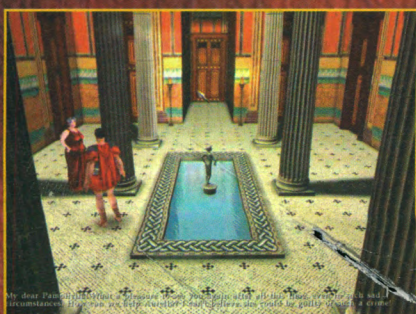
ROME CAESAR'S WILL

Adventure oyunlarının azlığı konu sıkıntısından mıdır bilinmez ama piyasaya çıkan adventureların büyük çoğunluğu Roma İmparatorluğu'nu konu almakta. Oyunumuz Eski Roma İmparatorluğu'nun en parlak dönemlerinde geçiyor. Roma İmparatorluğu Avrupa'nın neredeyse tamamına sahip durumdadır. Fakat büyük imparatorluk talihsizlikler yaşamaktadır. Öncelikle Caesar öldürülür. Caesar'ın ölümüyle eş zamanlı bir cinayet daha işlenir. Öldürülen kişi, Titinius adında Roma İmparatorluğu'nun ileri gelenlerinden birisidir. Titinius'un karısı Aurelia, Titinius'un kendisini aldatığını zanneder ve şifalı bitkilerden ilaç yapan Locusta adındaki bir kadından, kocasını kendisine tekrar döndürebilmek için aşk iksiri adlı bir ilaç aldırır. Titinius, aşk iksirini içtiğinde zehirlenerek ölür.

Sistem Gereksinimleri
Pentium 200
32 MB RAM
150 MB HDD

Aurelia tutuklanarak bir zindana kapatılır. Titinius öldürülmeden önce, o ve Senatör Cicero çok iyi arkadaşlardır. Titinius'un sekreteri Seribonius, Titinius'un sağlığında bu iki arkadaşın aralarını bozmaya çalışmıştır. Hercule ise bu cinayeti çözebilecek tek kişidir. Hercule, Aurelia'nın suçsuz olduğunu savunur ve bunu ispatlamaya çalışır. Yalnız bu kolay olmayacaktır. Çünkü Titinius'un ölümüyle ilgili birçok hipotez ortaya atılmıştır. Seribonius, Aurelia'nın kocasını mirası için öldürdüğünü savunur. Başkaları ise Titinius'un sağ kolu olan Seribonius ve metresi Arsinoe'nin bu cinayeti planladığını ve kurban olarak da Aurelia'yı seçtiklerini savunmaktadır. Titinius'un yakın arkadaşı Cicero ise bu cinayetin bambaşka bir boyutu olduğunu savunur. Cicero'ya göre bu cinayete Caesar'ın öldürülmesi arasında bir ilişki vardı. Yani bu cinayetin politik bir boyutunun olduğunu savunuyordu.

Polisiye bir senaryoya sahip bu oyunda yöneteceğiniz karakterler yani Hercule ile bu cinayeti ardındaki gerçekleri aydınlatmalısınız. Uzun zamandır oynadığım birçok adventure oyunu beni tatmin edememişti. Bu oyunu oynamaya başladığımdaysa 'işte aradığım şey bu' dedim. Bilgisayar başında saatlerimizi harcamaya deyecek bir oyun olan ROME-Caesar's Will'in arkasında, ismini şimdiye kadar hiç duymadığım, Montparnasse Multimedia firması var. Bence bu firma aynı çizgide devam eder ise daha birçok kaliteli adventure oyununa imzasını atabilir.



My dear Montparnasse Multimedia, I am a fan of your games and I am very happy to see that you are still active in the industry. I hope you will continue to create great games for us.

MURAT UNAL

- Yapımcı: Montparnasse Multimedia
- Yayıncı: Montparnasse Multimedia
- Adventure
- Piyasada

GRAFİK SES KONTROL EĞLENCE



Oyunun grafikleri ilk bakışta bir adventure oyundan beklenileni vermiş görünüyor.

3D karakterlerin tasarımında her ne kadar yeterince poligon kullanılmamışsa da insanların garip, ucube yaratıklar gibi görünmesine de izin verilmemiş. Ortamların grafikleri ise gayet güzel görünüyor. Oyunun geçtiği ortamların Roma İmparatorluğuna ait şaşıla yerlerle dolu olması da oyuna ayrı bir hava katıyor.

Oyunu sabit ve hareketsiz bir kameradan takip edebiliyoruz. Yönettığımız karakter izlediğimiz kamera açısının dışına çıktığında otomatik olarak farklı bir kameraya aktarılıyor.

Oyundaki sesler ise fena değil. Oyun esnasında çalan herhangi bir fon müziği olmamasına rağmen bulduğumuz ortamların doğal sesleri sayesinde oyuna motive olabiliyoruz. Oyundaki sesler kameranın durumuna ve karakterlerin kameraya yakınlığına göre azalır artabiliyor. Bir adventure oyununda bunun pek önemi olmayabilir fakat önemli olan oyundan ve konudan uzaklaşmamaktır. Eğer oyundan kopmamayı sesler sağlayabiliyorsa -ki bunu bu oyun için söylememiz mümkün-, bence küçük ayrıntılara dahi dikkat edilmelidir. Bu oyun için bu büyük ölçüde başanlıştır denilebilir.

Oyunda karakterinizi kontrol edebilmek için yalnızca fareyi kullanıyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz gibi oyunumuz bir icon adventure. Kameranın hareketsiz oluşu çoğu kez kontrolleri zorlaştırıyor. Çünkü başka bir kameraya geçebilmek için ekranın dışına bir yere tıklamamız gerekiyor. Bu da böyle bir kamera sistemiyle oldukça zor oluyor. Oynamaya başladığımda bu durum için önce sinirlenmişim fakat zamanla karakterime nasıl hakim olabileceğimin yollarını keşfederek, oyunun güzel yanlarını görmeye çalıştım.

Kendi adıma söylemem gerekirse uzun zamandır hasretle piyasaya iyi bir adventure çıkmasını bekliyordum. Bu oyun, her ne kadar isteklerime tam olarak karşılık gelme de büyük ölçüde beni tatmin etmeyi başardı. **G**

**GRAFİK** ?

Oyunun tarzından gelen bir handikapı var. Yani bütün adventure oyunlarında olduğu gibi biraz kötü grafiklere katlanacaksınız.

SES ?

Motive edici oldukları kesin amam daha iyisini duydum bu kulaklar.

KONTROL ?

Bir Icon Adventure oyunu için daha değişik bir kontrol mekanizması geliştirilebilirdi.

EĞLENCE ?

Araştırma ve geliştirme yönünüzü geliştirmek için fena bir seçim değil. Ancak bu aralar adventure için daha iyi seçenekleriniz var. Araştırın, bulacaksınız.



The Mummy

Sinemalarda iyi bir izlenme oranı yakalayan The Mummy, ikincisinin çıkmasına az bir zaman kala oyunuyla geldi. Yapılan film oyunlarının çoğu zaman kalitesiz olduğunu biliyorsunuz. Mummy de buna istisna sayılmaz. Baştan savma bir görüntü veren Mummy, tam bir Tomb Raider taklidi ve film oyunu olduğunu en başından itibaren belli ediyor. Giriş negatif oldu farkındayım, ama yine de siz yazıyı okuyun ve kendiniz karar verin. Ben karışmıyorum.

Karışmıyorum dedim işte

The Mummy, üçüncü kişi gözünden bir aksiyon oyunu. Oyun filmde de olduğu gibi Mısır'da geçiyor ve siz Rick O'Connell adındaki bir karakteri yönetiyorsunuz. Oyunda, silah, makineli tüfek, dinamit ve bomba gibi silahları kullanabiliyorsunuz. Düşmanlarınızı genellikle, maden işçileri, garip canavarlar, mumyalar ve benzerlerinden oluşturuyor. Bunlar bölümlere göre değişiyor, ama bazen bir bölümde sürekli aynı düşmanları öldürmek zorunda kalıyorsunuz. Hem de hepsinin dış görünüşleri aynı... Ben bir ara, yalnızca bir tane maden işçisi olduğunu ve onun da dokuz canlı olduğunu sandım. Oyunda Tomb Raider benzeri ufak bulmacalar, gizli geçitler ve tuzaklar da bulunuyor. Bunlar oyunun fazla bir bölümünü kapsamıyor. Sonuçta sizin yapmanız gereken, karşınıza çıkanı vurmaktır. Birbirinin aynı onlarca düşman vurmaktır, bir süre sonra sıkıcı olabiliyor. Kaldı ki düşmanlarınızı öldürürken hiç zorlanmıyorsunuz. Oyun genel olarak da çok basit zaten.

The Mummy'de, her bölüm için toplamız gereken altı tane yıldız bulunuyor. Bu yıldızları öldürdüğünüz düşmanların üzerinden, ya da çevreden bulabiliyorsunuz. Her bir yıldız, yeni bir kapı açıyor ve oyun bu şekilde sürüp gidiyor. Yıldızların yanı sıra, etrafta toplayabileceğiniz birçok obje var.

Oyunda bir de meşaleniz bulunuyor ve bunu duvarlardaki yazıları okumak için kullanıyorsunuz. Meşalenizi çevredeki ateşlerin yardımıyla yakıyorsunuz ve yazıların yakınına getirince de yazıyı okuyabiliyorsunuz. Her bölümde 8 tane de bu yazılardan bulunuyor. Bu yazıların hepsini okursanız, bir tane hak almış oluyorsunuz. Oyunu istediğiniz zaman save edebilirsiniz. Onun için haklarınızı da iyi kullanmalısınız.



Bu da teknik

Grafikler için fazlasıyla yavan diyebiliriz. Kaplamalarda ayrıntıya hiç girilmemiş ve ayrı olarak birçok hata var. Işıklarındır Tomb Raider'a, karakterler ve ortamlar da aynı Indiana Jones and the Infernal Machine'e benziyor. Kullanılan ara ekranlar ise yine Tomb Raider'ı fazlasıyla hatırlatıyor. Hiç bir kendine özgü yanı yok. Biraz oradan biraz buradan yuvarlanıp gidilmeye çalışılmış, ama oyun bu halde yuvarlanamıyor bile. Bir diğer problemse kontrollerde. Kontrollerdeki zorlukları da Indiana Jones and the Infernal Machine'e benzetmemek elde değil. Karakterinizi yönlendirirken oldukça zorlanacaksınız, ama kontrol sisteminin basit olması sayesinde oyuna ısınabilirsiniz. Karakterlerin tasarımı gerçekten çok kalitesiz, ancak hareketleri daha da kötü. Sanırım motion capture teknolojisinden pek haberleri yok.

Ses efektlerinin başarılı olduğu söylenemez. Buna karşın müzikler çok başarılı ve gerektiği yerlerde araya girip heyecanı artırıyor.

Oyunun genel olarak sürükleyici bir yapıya sahip olduğu söylenemez. Devamlı karşınıza çıkanı vuruyorsunuz ve bu işi yapmak, daha önce de belirttiğim gibi bir süre sonra sıkıcı oluyor. Bunun dışında, aralardaki ufak tefek bulmacalar da, çok yüzeysel olduğu için kısa zamanda çözülebilir. Oyunu ilk yarım saat eğlenceli bir şekilde oynadım, ama sadece yarım saat işte. Daha sonra hemen sıkıldım. Çünkü oyunun kendine özgü, farklı bir yanı yok. Her şeyiyle Tomb Raider'ı ve özellikle Indiana Jones and the Infernal Machine'i hatırlatıyor. Ortalamanın çok altında bir oyun. Doğru ya, bu film oyunuydu. Unutmuşum.



FIRAT AKYILDIZ

- Yapımcı: Rebellion Interactive
- Yayıncı: Konami
- 3D Action
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
2.5	3.0	2.0	2.5



GRAFİK 2.5

Çok kalitesiz. Kaplamalar ayrıntısız ve karakterlerin hareketleri de hiç iyi değil. Düşük sistemlerde hızlı çalışıyor, ama bu grafiklerle çok normal.

SES 3.0

Ses efektleri başarısız, ama müzikler güzel.

KONTROL 2.0

Indiana Jones and the Infernal Machine'deki zorlukların aynıysa. Yani karakterinizi yönetmek zor...

EĞLENCE 2.5

Yarım saatlik bir eğlence... O da belki... En iyisi siz bu oyunu almayın.

CLOSE COMBAT: Invansion Normandy

Invansion Normandy, Close Combat serisinin yeni oyunu. Şimdiye kadar piyasaya çıkmış olan Close Combat'lar genellikle büyük başarı kazandı. Invansion Normandy de bu istisnayı bozmayacağı benziyor.

Invansion Normandy, çeşitli hareketlerin bir araya getirildiği dört campaign, birkaç muharebenin bir araya getirildiği yedi hareket ve dört muharebeden oluşuyor. Campaign seçeneğinde geniş bir tercih imkanı var. Müttfiklerin Fransa'ya hava saldırısından, Doom-Day olarak bilinen Normandiya çıkartmasıyla başlayan büyük campaign'e kadar dilediğiniz noktadan savaşa başlayabilirsiniz.

İster büyük bir campaign'e başlayın isterseniz de tek bir senaryo oynayın, savaşın tüm yönleri tarihte olayların gerçekten meydana geldiği anı yansıtıyor. Hava koşulları, top desteği gibi ayrıntılar bile o gün olduğunun aynı. Tarih kitaplarından sıyrılmak isteyenler ve tarihi baştan, kendi kafalarına göre yazmak isteyenler için bir de ayrıntılı senaryo editörü eklenmiş.

Close Combat: Invansion Normandy'de, birliklerinize hem stratejik hareketlerinde hem de taktik savaş sırasında büyük bir hakimiyet sağla-

yabiliyorsunuz. Yani sizin stratejiniz, birliklerinizin duruma göre kendi inisiyatiflerini kullandıkları anlarda hayati rol oynuyor. Yanlış bir kararla geri dönüşü olmayan bir tuzığa sürükle-
nebilirsiniz.

Harekatların her bir günü iki stratejik aşamaya bölünmüş durumda. İlkinde birliklerinizi yerleştiriyorsunuz ve hareketlerine karar veriyorsunuz, ikincisinde de ise savaşın muharebe kısmını ile uğraşıyorsunuz.

Birliklerinizi hareket ettirirken unutmamanız gereken şey, onları asla cephaneye ve erzaksız bırakmamanız gerektiği. Haritanın çeşitli yerlerindeki supply depotlar, bu konuda çok işinize yarayacak. Cephaneleri, yakıtları kesilen birlikler ve araçların kısa bir süre içinde çaresizce yerlerinde saymaya başlarlar. Bu sadece ilerlemene zorunlu ağır bir darbe değil, aynı zamanda savunmada da gücünüzün azalması anlamına gelir.




Yoksa panikle yapılan hareketler sonucunda, tüm stratejinizin gözlerinizin önünde bir faciya dönüşmesini izlemek zorunda kalabilirsiniz.

Eğer birliklerinizin moralieri düşmeye başlarsa, onların moralierini yerine getirmek zorundasınız. Bunda komutanlarınıza büyük iş düşüyor. Rally komutu ile onlara bir anlamda gaz vermeniz faydalı olacaktır. Gazı alan adamlarınız da eskisinden daha büyük bir performansla saldırırlardır. Ama moralieri çok düşük olanlar açık alandaki düşmana saldırmayı reddedip, saklanmaya çalışır.

Oyundaki senaryoların çoğunda belli bir zaman içinde gerekenleri yerine getirmez bekleniyor. Ama eğer gelişmeyi göstermeden tüm düşmanlarınızı yok ederseniz buna hiçbir general itiraz etmeyecektir. Tüm savaşı oynayacağınız Grand Campaign'e de ise başarınız gerçek savaşın durumuyla karşılaştırılarak sizlere bildiriyor. Bakalım eğer o anda ordunun başında siz olsaydınız tarihi nasıl değiştirecektiniz?

Hangi tarafı oynuyor olursanız olun galibiyetinizi belirleyecek koşulları bilmeniz gerekli. Pek çok haritada belli stratejik noktaları elinizde tutmalısınız. Bazı önemli binalar, ya da tepeler kazanmanız için elde tutulması gereken yerler olabilir. Bunun dışında rakibinizi tamamen yok ederseniz, ya da onların teslim olmasına hatta geri çekilmesine yol açarsanız muharebenin galibi yine siz olursunuz. Diğer bir ihtimal de rakibinizin birliklerini bunalup, moralierini düşürmek. Moralieri çok düşük olan rakip birlikler de kazanmanızı sağlayacaktır.

Sonuç olarak Close Combat: Invansion Normandy; grafik, ses ve oynanabilirlik anlamında çok başarılı. Özellikle 2. Dünya Savaşına ilgi duyan real-time strateji hayranları için göz ardı edilmemesi gerekli bir oyun. 

UMIT ÖNCEL

- Yapımcı: Atomic Games
- Yayıncı: Mattel Interactive
- Turn Based Strateji
- Piyasada

GRAFIK SES KONTROL EĞLENCE



Oyunun en güzel yanlarından biri de size sunulan geniş birlik seçenekleri. Seçip, ordunuzda yönetebileceğiniz pek çok piyade ve zırhlı araç seçeneği bulunuyor. Belki zamanın generallerinin göz ardı ettiği bir birlik bu kez, siz zaferinizi kutlarken yanınızda olacak... Tercih sizin...

Tüm bu piyade ve araçlar savaş sırasında vereceğiniz belli komutları uygulayacaklar. Önce onları hareket ettirmelisiniz. Hareketin hızı onların hedefe ne kadar hızlı ve ne kadar riskli bir biçimde ulaşacağına belirler. Ayrıca hızlı hareket eden birlikler çok daha çabuk yoruluyorlar (pek çok kez bir tankın yanında nefes nefese kalmış bir halde, kolay hedef olan piyadelerimi kaybettim. Ben ettim siz etmeyin). Bir şekilde hedefinize ulaştığınızda ise hemen ateşe başlayabilirsiniz. Ya da taktik olarak düşmanın yaklaşmasını bekleyip öyle saldırabilirsiniz.

Eğer daha önce Close Combat serisinden bir oyun oynadıysanız moralin ne demek olduğunu biliyorsunuz demektir. Yukarıda bahsettiğim emirlerin harfi harfine uygulanması istiyorsanız adamlarınızın moralieri yüksek tutun. Moralieri düşen birlikler sizin emirlerinizden çok, kendi inisiyatiflerini kullanmaya eğilimlidirler. Buna mümkün olduğu kadar izin vermeyin.

GRAFIK 2.5

Gözlerinizi dört açmanız gerekecek hatta bu bile yetmeyecebilir. Savaş sahanelerinde dosy düşman birbirine giriyor. Tam bir kaos.

SES 3.0

Fena deşiller ancak ne demişler bal yiyen baldan bıkar. Aynı şeyleri defalarca duymak sinir bozucu.

KONTROL 3.0

Başlarda zorlanacağınızı söyleyebilirim. Ancak zamanla alışılmayacak gibi değiller. Bir TBS oyuncusu bu için altından başarı ile kalkar diyorum.

EĞLENCE 3.0

Turn Based tarzından hoşlananlar için iyi seçim olabilir. Tarihle iç içe iyilerin yanında kötülerin karşısında olmak bazen keyif verebilir. Bi siz bi onlar. Kolya gelsin.



F1 Manager

Alışık olmadığımız bir oyun tarzı değil menajerlik. Ama alışık olmadığımız bu tarzın bir Formula oyununa uygulanmış olması. Hakkinen, motor sesi ve menajerlik. Üçü birleşince ortaya güzel bir oyun çıkmış.

EA Sports, The FA P.L.M. ile girdiği menajerlik oyunları piyasasını epeyce şenlendirdi. Simülasyonları genelde -Grand Prix 3'ü saymazsak- kötü olarak nitelendirilebilecek bir oyun tarzı olan F1 yarışları, menajerlik ile daha zevkli bir hâl kazanmış. Zaten daha önceden futbol oyunlarında yapmış olduklarımızın benzerlerini şimdi F1 sürücülerini ve takımları için yapmak hiç de fena fikir değil.

Yeni Bir Başlangıç

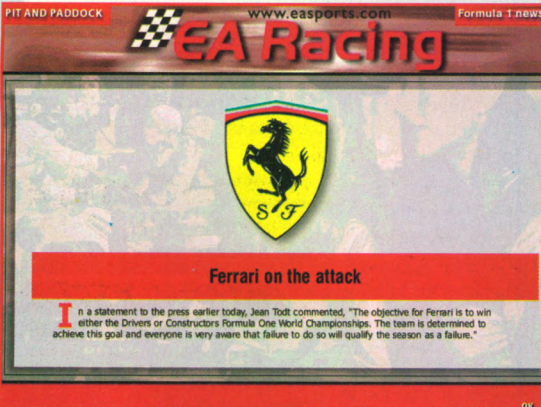
Oyuna başlarken şu anda formula piyasasında bulunan takımlardan birisini seçiyorsunuz. Tabi takımla birlikte sürücüler, teknik destek ekibi, tasarımcı, kondüsyoner aklınıza kim geliyorsa onlar da beraberinde. Yapmanız gereken şeyler oldukça basit. Zaten kullanışlı arabirim ile işiniz daha da kolaylaşmış. Öncelikle takıma bir sponsor bulmanız gerekecek. Ne de olsa bu işler parayla dönüyor. Gelecek yıl hangi pilotla çalışacağınıza, otomobilin tasarımında bir değişiklik yapıp yapılmayacağına daha sonra oyun içerisinde karar verebilirsiniz. Günlerin ilerlemesi de size bırakılmış isterseniz gün be gün isterseniz haftada bir ya da her mail gelinde oyun sırası size gelebiliyor. Hatırlarsanız futbol menajerlik oyunlarında genelde hafta içi ve çok az sayıda size gelen sıra problem çıkarıyordu. Yapmak istediklerinize zaman kalmıyabiliyordu. F1 Manager ile böyle bir problem yaşamayacaksınız.

Şimdi Omuzları Öne Doğru...

Oyundaki önemli noktalardan birisi de takımınızdaki pilotları çalıştırma ve antrenman yaptırma olayı. Tabi pilotlar futbolcular gibi bir antrenman programı uygulamıyorlar. Onlar için antrenman, test sürüşü anlamına geliyor. Bu sürüşlerin tarihlerini takvim yardımı ile görebilir ve istediklerinize belirli ücretler karşılığında iştirak edebilirsiniz.

Grafiksel açıdan gayet başarılı bir oyuna karşı karşıyayız. Yazını başında da söylediğim gibi grafiksel açıdan da -genelde- başarısız olan formula oyunları yerine bunu oynamayı tercih edeceksiniz. Sürüşler ve yarışlar sırasında ekranda olup bitenleri görebilir, kamera açılarını varıncaya kadar değiştirebilirsiniz. Tabi bu sayede pilotların ne zaman pite girmeleri gerektiğini daha iyi anlayabilirsiniz.

Mailler ile etkileşimli bir sanal dünya tasarlanmış olan EA sanırım bir süre daha oyun severlerin favorisi olmaya devam edecek.



Maillerinizi kontrol etmenizde fayda görüyorum.

GRAFİK 3.5
Bir menajerlik oyunu için olabileceklerin hemen hemen en iyisi. Ne de olsa arkasında EA var.

SES 3.5
Bütün menajerlik oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da unutulmaz özelliklerden bir tanesi.



OĞUZHAN ÖZDEMİR

- Yapımcı ve yayıncı: EA Sports
- Araba yarışı
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	3.5	4.0	3.5



Yarışmaya başlamadan nerede yarışacağınızı bir görün. Saha ve yol koşullarına uygun bir şeyler yapmanız gerekecek.



İşte Formula yarışlarının vazgeçilmez yanlarından bir kaç. Tabi ki araçlardan bahsediyorum :)



Sadece bu görüntü bile bir çok şey anlatıyor.

KONTROL 4.0
Gerçekten çok kolay. Fareyle klikleyin olsun bitsin.

EĞLENCE 3.5
Menajerlik tarzı oyunlardan hoşlanıyorsanız ve gerçek bir F1 tutkunuyuzsanız, sizin için hoş bir karşım.



Her gün işyerimizin, okulumuzun ya da evimizin önünden onlarca belki de yüzlerce taksi geçer. Yaptıkları tek iş bizleri bir yerden bir yere götürmektir. Çoğumuz bindikten sonra ya taksicinin bir sorusuyla ya da bizim bir lafımızla muhabbete başlar ve inene kadar da konuşuruz. Hatta bazen sırf taksici hiç konuşmadı diye uyuz olanlarımız bile vardır. Bana kalırsa en zor meslek dallarından birisidir Taksi şoförlüğü. Biz yarım saat trafığe çıkıp saçımızı başımızı yolduğumuz halde o adamlar (sadece adam değil kadın da var!) gece gündüz direksiyon sallamaktalar. Çoğu zaman düşünürüz tüm bunları, sonra aniden bir "aman sendecilik" başlar ve hemen sonlandırırız bu düşünceleri. Çünkü bizi ilgilendirmez değil mi? Değil! Nedeni ise bizim onlarsız onların bizsiz bir hiç durumuna gelmemiz. Her neyse, oyunumuzun konusu da taksicilik ancak biraz farklı. Nasıl olduğunu ileride okuyacaksınız. Oyun adı piyasada çok duyulmamış olan bir Fransız firması olan Blue Sphere tarafından yapılmış. Yapılmasının başlıca sebebi ise yukarıda sıraladığım sebeplerden hiçbirisi değil. Sadece bir film! Kaçınır seyretti bilemiyorum ancak birkaç yıl önce gösterimde olan ve en son olarak TV'de de yayınlanan oyunla aynı isimde olan bir film bu: Taxi.

Dursana kardeşim!

Bu filmin konusuna kısaca değinecek olursak; eski bir yarış pilotu olan arkadaş Fransa'da taksicilik yapmaktadır. Arabası hepimizin sokaklarda nadir görebileceğiniz bir araba olan bir Peugeot 406'dır. Ancak bizim taksicimizin arabası biraz özeldir. Normalde 406 olan araba, konsoldaki birkaç tuş yardımıyla ve direksiyonun değişmesiyle (sizin de resimlerde gördüğünüzü araba) tam bir Touring arabası haline almaktadır. Taxi 2'de işte bu noktadan sonra yapım aşamasına girmiş.



Arabanın hızlanması bir Peugeot'ya yakırsı biçimde...



Virallara çok hızlı ve sert girerseniz araba geç tepki veriyor!

ladığınızda motorunuzdan önce dumanlar, sonra da alevler çıkıp aracınızın yanması.

Taksicilik zor iştir, her oyun firması yapamaz!!! Genel olarak piyasadaki diğer yarış oyunlarından fazlası olmayan, aksine daha da eksikler içeren bir oyun diyebilirim. Eğer benim gibi Peugeot hayranıysanız bu oyunu alın ve oynayın derim, yoksa bir yeniliği yok! Gidin 4x4 EVO'yu alın, oynayın...

► Yarıştığınız hantaller oldukça büyük, şehrin her yerine girip çıkabiliyorsunuz.



KAYA ALI SÖNMEZ

- Yapımcı ve yayıncı: Blue Sphere
- Yarış
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	3.5	4.0	4.5



Aracın hasar modellemesi o kadar iyi değil.

Neden durmadı acaba?

Biz Taxi 2'de sadece Touring modunda yani yarış arabası tipiyle oynuyoruz. Ancak oyunda birden fazla mod bulunduğu için sıkılma oranı düşüyor (aynı arabayla oynamak herkesi sıkar değil mi?). Seçeceğimiz moda göre ister pistlerde bizim gibi yarış arabaları ile yarışıyoruz, ister şehir içi trafığında terör havası estiriyoruz! Pistlerde yarışabileceğimiz araçlar tam dışımıza göre hatta bizim 406'dan daha bile üstün! Bu araçlardan bazılarını; Ford Focus WRC, Mercedes C55 AMG, Peugeot 306 WRC şeklinde sayabiliriz. Her ne kadar bu arabaları kullanmasak da onlarla yarışması bile zevkli geliyor. Şehir içinde ise istersek kendi kendimize şehir turu yapabiliyor, istersek çeşitli arabalara karşı yarışıyoruz.



Farlar geceleri önünüzü iyi aydınlatıyor.

Oyunun anavatanı Fransa olduğu için yarıştığımız arabaların çoğunun kökeni ve yapılış yeri Fransa. Yine de bir Renault'ya karşı yarışmak o kadar da kötü değil diye düşünüyorum. En azından sırada değil! Screenshotlardan gördüğünüz gibi arabamızın hasar alması da söz konusu ancak bu hasar sadece modellemede kalıyor. Yani arabamızın yürüten aksamina bir zarar gelmesi söz konusu değil.

Oyunun grafikleri genel olarak fena değil ancak hiçbir zaman Mafia veya Alice'deki görsel şöleni beklemeğin derim ben. T2'de çevre birimlerinin üzerinde bayağı uğraşılmış. Yol kenarındaki ağaçlar ve direkler NFS'dekilerin aksine piksel piksel değil. Arabamız gerçeğe yakın bir fizik modellemesine sahip ve hızlanma, durma gibi tamamen fizik motoruna bağlı olan olaylar vasatın üzerinde. T2'nin en ilginç özelliği arabanızı çok zorladığınızda motorunuzdan önce dumanlar, sonra da alevler çıkıp aracınızın yanması.



GRAFIK 3.5

Sıradan grafiklere sahip bir oyun. Bir de 4x4 EVO'ya bakın...

SES 3.5

Oyunun menü müziği güzel, 406'nın motor sesini "tıslama" olarak vermişler, kötü...

KONTROL 4.0

İyi ayarlanmış, ancak arabamızın tepkisi bazen geç oluyor...

EĞLENCE 4.5

Peugeot fan'larını fazlasıyla doyduracak bir yapım...



Roller Coaster Factory

Çocukken, lunapark bir hayal ülkesi demektir benim için. Daha tanımadığım dış dünyanın sınırlarından sıyrılıp, bambaşka bir aleme; kuralların, tam benim istediğim gibi konduğu bir aleme girerdim sanki. Çarpıştırılan arabalar, atlı karıncalar, zayıf vücudumun tam annemlerin istediği kadar kilolu gözüktüğü dev aynaları, o ülkedeki en romantik eğlence kaynağı dönme dolaplar, ve aklıma gelmeyen daha niceleri... Ama hiçbir şeyi, büyük bir korkuyla ve bakarken dahi artan kalp çarpıntılılarıyla izlediğim galaksi'nin (yani roller coaster) en üst noktasından aşağıya doğru, delice bir hızla çakılan trenin bir üyesi olmak kadar çok istemezdim. Ama annemin sınırsız tuttuğu ellerim, kocaman 8 sene boyunca buna izin vermedi. 13 yaşında, annemden firar eden ellerimle birlikte adıma attığım o trenden, 5.5 dakikalık çıldırıcı heyecanın verdiği baş dönmesiyle birlikte çıktığımdaysa, sanki hayatımın en önemli ve en eksik yönü tamamlanmış gibiydi. Hiçbir şey ondan daha heyecan verici olmazdı sanki.

Roller Coaster Factory'yi ilk gördüğümde istew bu yüzden epey bir umutlanmışım hani. Araba yarışları oynamanın en az gerçek

Sistem

Gereksinimleri

Pentium II 266

64 MB RAM

8 MB 3D Grafik Kartı

araba kullanmak kadar zevkli olduğu düşünülürse, bir roller coaster simülasyonundan da, gerçeğine yakın bir heyecan beklemek doğaldır tabi. Ama gelin görün ki bu oyun bundan çok uzaklarda. Güzel bir fikrin nasıl rezil edilebileceği konusunda canlı bir kanıt Roller Coaster Factory. Bunu daha ilk açılışında hissettiriyor zaten size. Bırakın bir demo filmi, bu oyunda bir ana menü bile mevcut değil; direk oyuna başlayıveriyorsunuz. Sonra meraklı ve daha çok, hayal kınıklığı dolu bakışlarınızla ekranı incelediğinizde, önce bir roller coaster dizayn etmeniz gerektiğini anlıyorsunuz. Zaten çeşitliliği fazla olmayan rayları yerleştirmeye çalışırken çıldırma üzere olduğunuz yetmiyormuş gibi, fizik kurallarına bağlı kalmanız gerektiğini, uzun bir uğraşın ardından bastığınız test tuşundan sonra, trenin arızalı (fizik kurallarına aykırı) bölgeye girdiği an, kendini saçma bir şekilde yana doğru fırlatmasıyla anlıyorsunuz. Eğer hala cd'yi çıkarıp çöpe atmıyorsanız ve fizik kurallarına da bağımlı kalarak dizaynınızı bitirdiyse, oyunun tek hoş yanını görmeye hazır olun: Kendi roller coaster'ınızın içinde delice gezmek... OK tuşuna bastığınızda inşa ettiğiniz roller coaster'ın içinde gezintiye çıkmaya başlıyorsunuz. Ve kendi kendinize "uğraştığıma değmedi ama olsun, hiç fena değil." diyorsunuz. Ve tur tamamlandıktan sonra, en yüksek hızınız ve aldığınız puan ekrana geldiğinde, "başka?" sorusunu sormaktan kendinizi alamıyorsunuz. Ama henüz oyununuz bitmiş sayılmaz; demir raylarla giriştiğiniz çıldırma oyununa, tahta raylarla da devam edebilirsiniz. Bu noktada ray seçeneklerinde farklılaşma olduğunu göreceksiniz. Sanki tahtadan raylar, biraz daha uçuk duruyorlar. Ama ne tahta rayların uçukluğu, ne de kendi treninizin içinde kendi roller coaster'ınızla gezmeniz, bu oyunu kurtarmaya yetmiyor.

Olmayan insanların berbat sesleri, olmayan müzikler, kötünden de öte grafikler, tek görüş açısı... bir oyun daha ne kadar kötülenebilir ki? Fikri hariç, her şeyiyle kötü olan bu oyunu almayın. Pencereden dışarı bakiğinizde gördüğünüz salıncak, daha heyecan verici ve daha zevklidir. Gidin ona binin.



AYTEKİN METE BEDER

- Yapımcı ve yayıncı: Reactor Software
- Simülasyon
- Tek kişilik
- Piyasada

GRAFIK

SES

KONTROL

EĞLENCE

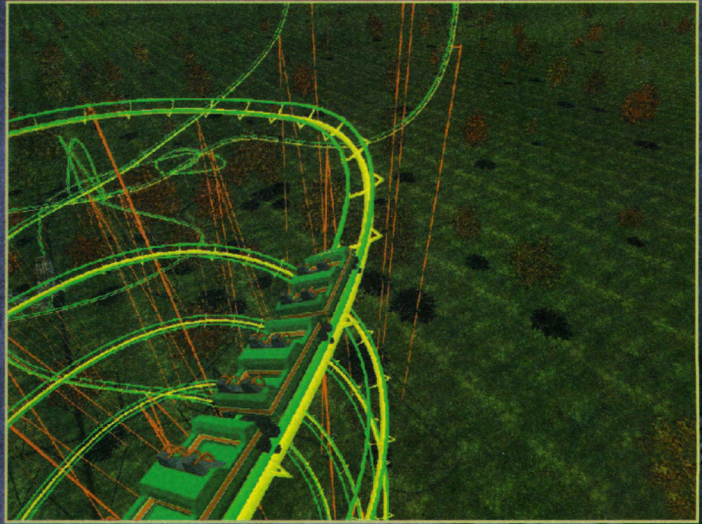


2.5

1.5

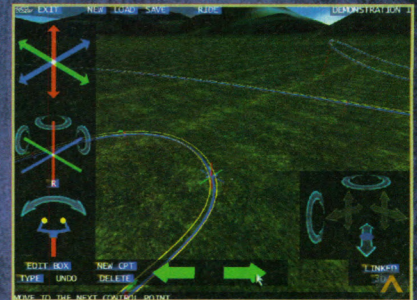
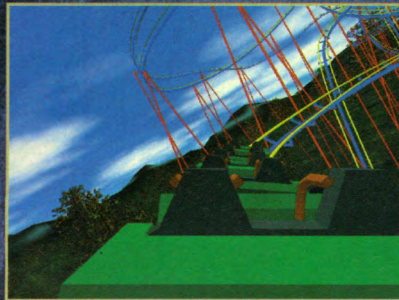
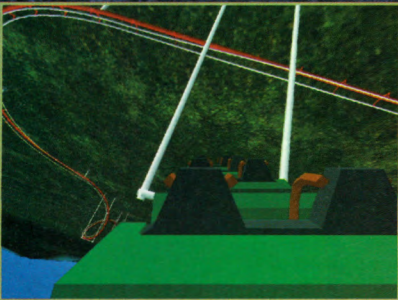
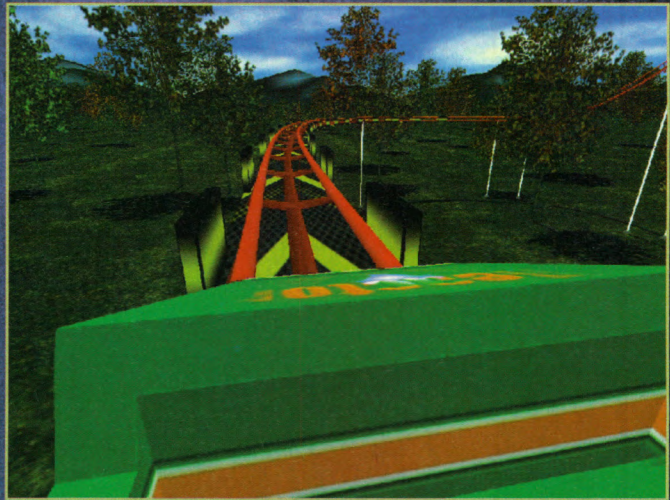
1.5

1.5



Fizik kuralları mı dediniz? Peki siz hiç fizik dersi de mi görmediniz!

Güzel bir fikrin nasıl rezil edilebileceği konusunda canlı bir kanıt Roller Coaster Factory. Bunu daha ilk açılışında hissettiriyor zaten size. Bırakın bir demo filmi, bu oyunda bir ana menü bile mevcut değil; direk oyuna başlayıveriyorsunuz. Sonra meraklı ve daha çok, hayal kınıklığı dolu bakışlarınızla ekranı incelediğinizde, önce bir roller coaster dizayn etmeniz gerektiğini anlıyorsunuz. Zaten çeşitliliği fazla olmayan rayları yerleştirmeye çalışırken çıldırma üzere olduğunuz yetmiyormuş gibi, fizik kurallarına bağlı kalmanız gerektiğini,



GRAFIK 2.5

SES 1.5

KONTROL 1.5

EĞLENCE 1.5

Her şey o kadar basit tasarlanmış ki şaşırmadan edemiyorsunuz. Bindığınız Roller Coaster'da hiç texture yok. Her şey sıradan ve her şey durağan.

Müzik yok, seslerle felaket dercede kötü. Daha ne olabilir ki?

Roller Coaster'ı dizayn etmek tam bir işkence. Neymiş: fizik kuralları. Hadi oradan! Hiç fizik dersi görmedik sanıyor olmalılar.

Roller Coaster'ı dizayn etmek işkence. Roller Coaster'la gezmek de eşsiz bir duygu değil. Sonuçta bu oyun hiç de eğlenceli değil.



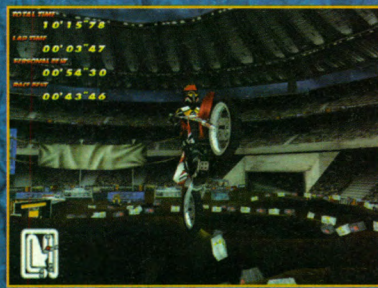
Motocross Mania

Motocross oyunları ilk çıktıklarından itibaren diğer oyunlara oranla daha kalite düzeyi yüksek sistemler istiyorlardı. Bu günden güne devam etti. Motocross oyunları çıkıp yeni teknolojiji bize zevkle karıştırıp sundukça biz keyifleniyor, dahasını istiyorduk. İstedikçe de düzdanımızın hafiflediğini farkettilik. Fakat biz motocross tutkunları için para her zaman ikinci plandaydı. Birinci planda olan ise sıkı bir motor üstünde uçarcasına gaza basmaktı.

İşte Motocross Mania da yüksek bir sistem gereksinimi ile hemen göze çarpıyor. Oyunun diğer özelliklerini okumadan önce sistem gereksinimlerine iyice bir bakın. Özellikle önerilen sistem gereksinimlerinden aşağı bir sisteme sahipseniz, akıl sağlığınız açısından önce bu oyundan uzak durun ve ardından bu noktadan sonra incelemeyi okumayı bırakın. Neyse her şey hazırsa oyunumuza geçebiliriz. Oyunumuz şampiyona ve tekli oyuncu modlarından oluşuyor. Bunların içinde ise 4 farklı oyun modu var. Motocross, supercross, baja ve serbest stil. Bu modları uygulayabileceğiniz parkur sayısı ise 20. Modları açıklamayacağım çünkü hepsi gayet anlaşılır vaziyette. Bilmeyenler için söylüyorum tabii, durumu hemen kapacaklardır. Motorlar 125, 250 ve 400cc olmak üzere 3 klasmana ayrılmış. Bunlardan dilediğiniz klasmanı seçip oyuna başlayabiliyorsunuz.

Genel bakıştan sonra oyunun ilk en ilginç yönüne gelelim. Oyunda kontrollerde aşırı bir uçukluk var. Bunu zaten oyunu oynarken fazlası ile hissediyorsunuz. Artı, buna bir de aşırı gerçek dışı hareketler eklenince ortalık iyice şenleniyor. Özellikle rampalarda hareketleri çok abartmışlar. İnsan "yani bu kadar da olmaz" diyor. Ama ileride alışıyorsunuz tabii. Oyunun supercross modu ise ayrı bir komedi. Kapalı alanda yapılan mücadelelerde tavandaki spot ışıklarına kadar yükselebilecek, hatta bununla da kalmayıp seyircilerin oturduğu kısma da geçebileceksiniz. Söylediklerimin hiç biri abartma değil, hepsi gerçek! Dedğim gibi oyunun geneli saçma sapan ama bazen çok gülünç fizik dışı olaylarla dolu. Bu insana zevk verdiği kadar belli bir süre sonra da bayıyor. O yüzden oyunun kontrollerinde ne aşırı bir kazıklık ne de aşırı bir kolaylık yok. Gaza bastınız mı zaten gerisi geliyor ve olay şizden çıkıyor.

Grafikler göze çok hoş görünüyor. Fakat yine de bazen absürd olaylar nedeni ile ekran kaymaları ve hayalet moduna geçişler de olabiliyor. Özellikle seyirci modelleri çok kötü.



HAKKI DEMİRCANLI

- Yapımcı: Deibus Studios
- Yayıncı: On Deck Interactive
- Yarış
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	2.5	3.5	3.5



Tek bir şeritten ibaret sanki. Diğer taraftan sürücülerin ve motorların modelleri çok başarılı. Pist dizaynları da genel de iyiyeye yakın. Bu tip organizasyonlarda kenarlarda görmeye alıştığımız şeylerde yerini almış. Ufak tefek ayrıntılara önem verilerek, genele iyi bir hava yansıtılmış. Yani en azından sizi bir motocross mücadelesi içerisinde olduğunuzu hissettirebiliyor. Sesler ise ayrı bir konu. Hepsisi gerçek müsabaka ve seyirci ortamlarından alınma ama yine de yetersiz. Belli bir süreden sonra aynı sesleri duymak gerçekten insanı sıkıyor ve dayanamayıp sesi kapama gereği duyuyorsunuz.

Oyuna bir de birlikte gülmeye ve uçuşa zevkinden bizleri mahrum etmemek amacı ile çoklu oyuncu desteği eklenmiş. İnternet ve lan aracılığı ile 8 kişiye kadar kapışmak serbest. Oyuna birlikte gelen gamespy programını kullanarak dünyanın çeşitli yerlerinden rakipler bulabilirsiniz.

GRAFİK 3.5

Yarış oyunlarının geneline bakıldığında zaman çok da göze çarpmayan ufak hatalar var.

SES 2.5

Gazi her köklediğiniz de kulaklarınızın tırmalandığını hissedeceksiniz. Daha önce hiç motor sesi duymadıysanız, duyduklarınızın motor sesi olduğunu düşünebilirsiniz.

KONTROL 3.5

Engelibeli arazilerde yoldan çıkmamak için oldukça çaba sarfietmeniz gerekecek.

EĞLENCE 3.5

Bu spor dalını gerçek hayatta uygulamaya şansınız yoksa monitör karşısında heyecanlı dakikalar yaşamanız mümkün.



UNCLE DUST

- Yapımcı: Capcom
- Yayıncı: Nintendo
- Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil



İLK BAKIŞ

The Legend of Zelda: Mysterious Tree Nut

NES için geliştirilmiş olan Zelda ve Game Boy için geliştirilmiş olan Links Awakening hayranları sevinebilirler – yepyeni bir adventure geliyor, Legend of Zelda: Mysterious Tree Nut. İki bölümlük seri halinde yayınlanacak olan oyunun ilk bölümü olan Zelda Tri-Force Series piyasaya çıktı bile.

Büyük N ve Capcom arasında yapılan bir ortaklık sonucu meydana gelen oyunun macerası, gizemli bir dansçı olan Din'in Link'e yardım etmesi ve daha sonra kaçırılması ile başlıyor. Yeni arkadaşını kurtarmak için yola çıkan Link uzun yolculuklarında mevsimlerin değiştirilebilmesini sağlayan Four Seasons Rod'u buluyor. Tanıdık grafikleri ve sesleri ile bu uzun soluklu adventure oyunun eski yeni tüm Zelda hayranlarını saracaktır. **G**



İLK BAKIŞ

Mario Tennis

Mario ve ekibi biraz sportif faaliyet yapmak için tekrar geri döndüler. 8-bit portatif oyun N64 versiyonu ile birebir uyumlu olacak, böylece iki oyun arasındaki karakterleri değiştirebileceksiniz. Hatta yalnızca GBC'a has karakterlerin olması da bekleniyor. Tenis turnuvaları hiçbir zaman Mario Tennis kadar heyecanlı ve çekiç olmamıştı, dolayısıyla bu oyunu Game Boy'da oynamaya hazır olun. Bu iş Mario ile bol bol servis kullanacaksınız. —iBot

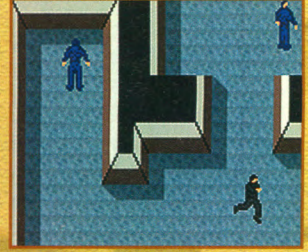


- Yapımcı: Camelot
- Yayıncı: Nintendo
- Piyasada

İLK BAKIŞ

The World Is Not Enough

Dünyanın en popüler casusu olan James Bond en son oyunu ile GBC'a geliyor – The World Is Not Enough. Bu sefer 007'yi üstün yetenekli bir shooter olarak oynayacaksınız. Dr. Christmas Jones, M ve Q'nun sizin için hazırlayacağı birçok cihazın yardımı ile bölüm tabanlı bu oyunda ilerlemeye çalışacaksınız. Dünyayı kurtarmak için hem casus yetenekleriniz hem de gizem ve kendinize has tarzınızı konuşturmanız gerekecek. —Uncle Dust



- Yapımcı: 2nd Productions
- Yayıncı: Electronic Arts
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in İlk Çeyreği

DONKEY KONG COUNTRY

2D yana doğru gitme oyunlarının kralı olan Donkey Kong Country portatif sistem için geri döndü ve geçmişten gelen bu oyun sizleri çıldırtacak.

Donkey Usulü

Yapımcı Rare, SNES için geliştirmiş olduğu oyunu GBC için tekrar düzenleyerek tüm orijinal bölümleri, düşmanları, yetenek gerektiren zıplama alanlarını ve sizi saatler boyunca kendine bağlayacak eğlenceyi oyun eklemiş. Oyun çeşitlerinin fazlalığı (standart zıplamaları platform oyunundan yüzmeye, tünellerde araba kullanmaktan kurbağa veya gergedan olarak oynama kadar) sayesinde bölümler boyunca oyun her zaman taze ve yeni kalıyor.

Donkey, Diddy ve geri kalan Kong ailesi müthiş görünüyorlar. Tabii arkaplan görüntüleri ve düşman karakterler de gayet güzel dizayn edilmişler. GBC'de bu kadar renkli ve iyi görünen oyunlar bulmak hemen hemen imkansız. Küçük çingirakların çıkardıkları ses benzeyen arka plan müziği orijinal oyundan tanıdık ve GBC'nin minik hoparlörlerine rağmen asla sıkıcı bir tarza bürünmüyor. Kontroller ise yağ gibi yumuşak ve kesinlikle bundan önce çıkan platform oyunları kadar karmaşık ve zor değil. Bu oyun kesinlikle 16 bit'den 8 bit'e aktarılmı esnasında hiçbirşey yitirmemiş.

Kong Ailesi

Eğer SNES günlerinde Donkey Kong Country'i oynamadıysanız ve Diddy Kong'un ilk görüldüğü (tabii aynı zamanda Funky, Cranky ve Candy Kong) günlere karşı özleminiz varsa, o zaman bu oyun sizin için mutlak alınması gerekenler listesinde. Game Boy Color'ınızda oynayabileceğiniz en eğlenceli oyunlardan biri. **G**



UNCLE DUST

- Yayıncı: Nintendo
- Adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.5	5.0	5.0



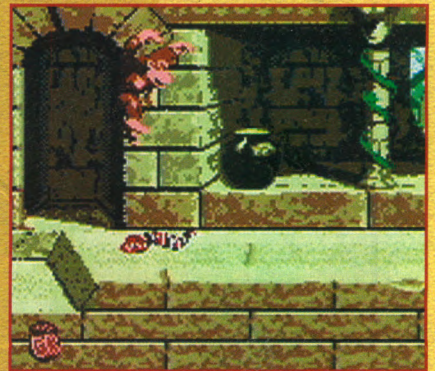
İPUCU: Bir hayvan olarak oymediğinizde, kişisel özellikleriniz avantaj olarak kullanın (mesela kurbağanın zıplaması vs.).



İPUCU: Stop&Go bölümünde kötü adamları durduğunuzda anda hemen yanlarından koşarak uzaklaşın, yürümek iyi bir fikir değil.



Donkey Kong Country oyununda birçok mini oyun bulunuyor, mesela balıkçılık oyunu gibi. Bunları oynama derinlik kazandırıyor.



İPUCU: Rakiplerinizin yanınıza gelmesini bekleyip üzerlerinden koşayın, yanlarından koşup gitmekten daha güvenlidir.



BOY SCOUT

PORTATİF SİSTEM HABERLERİ

UNCLE DUST

- Yapımcı: Slitherine
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in ilk Çeyreği

GAME BOY COLOR

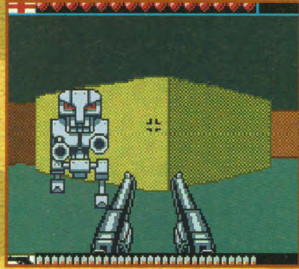
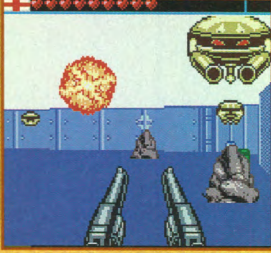
İLK BAKIŞ

Tyrannosaurus Tex

Gerçek bir 3D first person shooter oynayabilmek için bir sonraki nesil GBC sistemlerini beklemek zorunda değilsiniz. İngiliz yapımcı Slitherine kovala ve vur tarzında bir oyun olan Tyrannosaurus Tex'i Game Boy Color için 2001'e yetiştirmeye çalışıyor.

Altı değişik silah, 10 değişik düşman ve 28 shoot-em-up bölümü ile Tex olarak oyunu oynuyorsunuz. Robot ve dinozorlardan kaçarken bir madene elmasları toplamaya çalışıyorsunuz.

Oyun konusu bölüm aralarında çizgi roman dergilerindeki havada sunulacak. Aynı zamanda arkadaşınızın GBC'si ile bağlantı kurarak beş değişik arena da başa başa mücadeleler yapacaksınız. Bu yılın sonlarına doğru Tyrannosaurus Tex oyununu marketlerde aramaya başlayın. **G**



Yeni 32 bit taşınabilir sistemi yola çıkma-ya hazırlanırken Nintendo yeni sistemi Game Boy Advance için bir anda 25 yapımı birden sıraya aldı. GBA'nın mart ayındaki piyasaya çıkış tarihinde bunlardan kaçının piyasada olacağı henüz belli değil. Daha da önemlisi bu oyunlardan hangileri yalnızca Japonya'da kalacak ve hangileri tüm dünyada satışa sunulacak. Çünkü Haziran ayında GBA'nın uluslararası satışı başlamış olacak.

Nintendo'nun Mario Kart Advance üzerindeki düşüncelerini henüz bilmiyoruz ancak dört oyuncunun birbirlerine bağlanarak oynayabileceği oyun muhtemelen müthiş olacak. Bu arada diğer bir yarış oyunu olan F-Zero'da geliyor. Nintendo aynı zamanda bir RPG oyunu olan Fire Emblem: Ankok no Miko ve real time strateji oyunu olan Napoleon üzerinde de çalışıyor. Capcom mavi kahramanını bu portatif sisteme Mega Man EXE ile taşımayı planlıyor. Konami korku istekleriniz Dracula X Circle of the Moon ve Silent Hill ile karşılık verecek. Ve son olarak Hudson yeni bir Bomberman Story üzerinde çalışıyor. Ölümçül özellikleri ve güçlü yazılımları ile Game Boy Advance, Nintendo'nun portatif sistemler üzerindeki hakimiyetini sürdürecektir. **G**



Napoleon



Mario Kart Advance

DRAGON'S LAIR



İPUCU: Girdaplardan kurtulmak için yönlendirme düğmeleri ile uzaklaşmaya çalışın daha sonra açık renkli sulara geldiklerinde iler tuşuna basın.

16 bit döneminde iken jetonlu makinelerin en popüler oyunu olan Dragon's Lair'i küçük pikseli bir sisteme aktarmak hayal olarak görülüyordu – ancak bir kez daha Game Boy Color herşeyin mümkün olabileceğini ispatlıyor. Prenses Daphne'yi kurtarma yolunda ilerleyen Dirk ve Daring şaşırtıcı bir şekilde mükemmel görünüyorlar. Kahramanlarımız yolculuklarında dev sütunlardan, yanan iplerden, kertenkele adamlardan, devlerden, Giddy Goons ve Lizard King'den geçerek ilerlemeye çalışıyorlar. Her ne kadar bazı ufak değişiklikler yapılmış olsa da (bazı bölümler kısaltılmışlar) oyunun derinliğine hayran olacaksınız. Eski tarz sesler ve kolay kullanılabilir kontroller gayet iyi, ancak dene ve gör tarzındaki oynanış zamanla bıktırıcı olabiliyor. Ancak halen arcade hayranlarına değecek birçok şey var diyebiliriz. **G**



BAD HARE

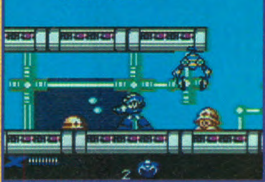
- Yayıncı: Capcom
- Action
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
5.0	4.0	4.0	4.5



İPUCU: Dragon's Lair'da bazı tekrarlar ve aynı kurtulma yöntemleri olduğunu göreceksiniz. Her oda için notlar almanız rahatlatır.

MEGAMAN XTREME



İPUCU: Bu küçük elementleri yok etmek için arkadan dönerek ayağa kalkmalarını sağlayın, daha sonra dönüp ateş edin.

Mega Man X, Zero ve Middy ile birleşerek Mega Man Xtreme'deki canavarlara karşı savaşıyorlar. Mega Man oyunlarının kökenine giden MMX sizleri eski yana doğru giden platform oyunlarına götürüyor ve bu esnada bol bol zıplama ve Boss savaşları sunuyor. Game Boy Color standartlarına göre bile MMX'in renkleri ve görüntüleri ne yazık ki istenileni veremiyor. En azından karakter dizaynları açısından kaliteli bir iş çıkarıldığı söylenemez. Oyunun sesleri ve patlamalar esnasında çıkan beeperler sizi oyuna daha bağlayacaktır. Kontroller ise şu ana kadar gördüklerimin en iyisi ve platformlar arasında hiçbir zaman düşmeyeceksiniz. Mega Man şu anda olabileceği en iyi konumda olduğunu söyleyebiliriz ve hayranları bu oyunu kaçırmak istemeyecektir. İlk defa Mega Man oyuncularının da beğeneceğini umuyoruz. **G**



UNCLE DUST

- Yayıncı: Capcom
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAPHICS	SOUND	CONTROL	FUN FACTOR
3.5	4.0	4.5	4.5

İPUCU: Hızlı duvar tırmanma işinde ustalaşın – yalnızca yanan duvarlardan kurtulmanızı sağlayacak aynı zamanda oyunu da daha rahat bitirebileceksiniz.





UNCLE DUST

- Yapımcı ve yayıncı: EA Sports
- Piyasada

DENEYİM

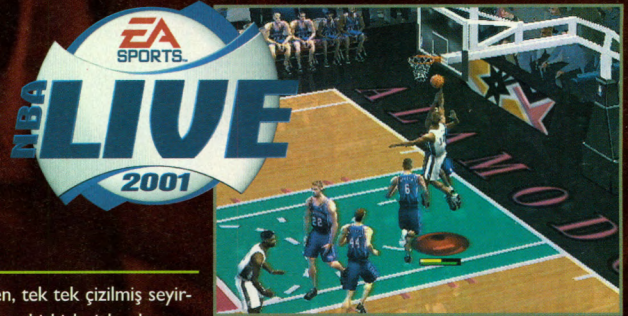
NBA Live 2001

Atış ve Baskeet!

EA Sports, Maiden 2001 ile Amerikan futbolundaki heyecanı, şiddeti ve televizyon sunumunu gerçek hayata taşıdı. NHL 2001 ile buz üzerindeki keskin vuruşları ve hokeyin aşırı doz adrenalini evimize kadar getirdi. Şimdi sıra potaları sallamada. Oyun dünyasında belki de en çok saygı gören ve en uzun soluklu basketbol oyunu olan NBA Live, PlayStation 2'de kendini göstermeye hazır durumda. Cennete hoş geldiniz basketbol fanatikleri! Mükemmel kontrolleri, gerçekçi yapay zekası ve akıcı animasyonlarıyla kalbimize giren PlayStation versiyonunun görsel olarak inanılmaz zenginleştirilmiş bu hali, potalardaki Vince Carter Smacından farklı olmayacak.



EA Sports, futbol ve hokey oyunlarıyla parlayan yıldızını NBA Live ile kuvvetlendirecek gibi.



Gözünüzü Toptan Ayırmayın

Yüz animasyonlarına kadar inanılmaz detaylarla süslenen oyuncu modellerinden, tek tek çizilmiş seyircilerin bulunduğu müthiş gerçekçi stadyum tasarımlarından tutun da, oyuncuların birbirleriyle olan etkileşimlerine kadar her şey, sizi bu oyunu yaşamaya çağırıyor. Fakat, kimse oyunun içine girmeden, oyun hakkında tam bir fikir sahibi olamaz. EA, bu yüzden PlayStation versiyonunun mükemmel oynanışını tercih ediyor. Harika ofansif ve defansif yapay zeka hariç, oyun motoruyla ilgili her şey yeniden ele

alınıyor ve baştan yazılarak optimize ediliyor. Preview versiyonundan gördüğümüz kadarıyla, NBA Live şimdiden çok şey vaat ediyor. Reggie Miller'in bir üçlük atışını veya zorlu bir turnikeye girişini seyretmek enfesti. Oyuncuların köşede otururken, skor tablosunda görünmek için beklerken ve takım arkadaşlarının birbirlerini kutlar-ken gördükleri ara sahneler de TV tarzı basketbol heyecanına ayrı bir tat katıyor.



Haydi Bastır!

EA Sports'un oynanıştaki ufak tefek problemlerle karakter modellerindeki bir kaç kaba görünüşlü köşeyi düzeltmek için uzun bir zamanı var. Bu da demek oluyor ki, NBA Live 2001 PS2, göz kamaştıran bir basketbol eğlencesi olacak. Eğer bu gerçekleşirse, NBA Live 2001'in uzun süre pek bir rakibi olmayacak.



Unison

PlayStation'da olsun, Dreamcast'te olsun, bir çok dans oyunu gördüm, hatta merak edip, Bust a Groove'u aldım, ama bu oyunların insana nasıl bir zevk verdiğini hiç anlayamadım. Dreamcast'te, marakaslarla oynanan, Samba de Amigo'yu da gördükten sonra pes ettim. Anladığınız üzere, Unison da, PS2 için hazırlanmış, Space Channel 5 veya Bust a Groove tadında, 70'lerin müziklerini içeren bir dans oyunu. Hatta kötü adam Duka'nın, bir kasabanın beynini yıkamasıyla ilgili bir konusu bile var ki, bunu dans oyununa uydurabilene helal olsun. Diğer dans oyunlarındaki gibi, Unison da birçok karakter içerecek. Hatta birisinin adı "Dance Teacher". Tüm hareketleri büyük bir başarıyla yapabilen bu karakter, aynı zamanda hareketleri öğrenmekte size yardımcı olacak. Bu tip dans oyunlarından hoşlanıyorsanız ve bunu benle paylaşmak istiyorsanız, önce mail atın, sonra PS2 alıp, Unison'u beklemeye başlayın. **6**



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Tecmo
- Dans simülasyonu
- Piyasaya çıkış tarihi: Yaz 2001



PLAYSTATION 2

İLK BAKIŞ



Age Of Empires 2

Age of Empires, PC'de ilk çıktığında, insanlar başından kalkmaz olmuştu. Bu kadar güzel grafikli ve oynanışı iyi bir oyun, pek görülmemişti çünkü. Age of Empires 2, yani Age of Kings'in çıkışı duyulduğunda ise, sokaklarda adeta bir şenlik havası vardı (yok artık). PC'de şu an en çok oynanan online oyunlar arasında yer alan bu strateji oyunu, hem PS2 hem de Dreamcast için hazırlık aşamasında. PS2 versiyonu, hem hızlı hazırlansın diye, hem de eklenecek pek bir şey bulunamadığından, PC'dekinin aynısı olacak. İçinde Türklerin de bulunduğu, 13 adet uygarlıktan birini seçecek ve o uygarlığın, ilk var oldukları zamandan, yani MS 500'den, MS 1500'e kadar olan gelişmelerini yöneteceksiniz. Diğer gerçek zamanlı strateji oyunlarında olduğu gibi, kaynaklar bulacak ve yeni binalar, yapılar yaparak, bir çok çeşit asker yapacaksınız. Amacınız da, ordunuzla diğer uygarlıkları çökertmek. PS2 Network kurulmadan online olarak oynayamayacağınız oyun, çok yakında piyasada. **6**



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Ensemble Studios
- Yayıncı: Konami
- Strateji
- Piyasaya çıkış tarihi: Mart 2001



PLAYSTATION 2

İLK BAKIŞ



Shadow Of Darkness



TUNA SENTUNA

- Yapımcı: Konami
- Adventure
- Piyasaya çıkış tarihi: İlkbahar 2001



PLAYSTATION 2

İLK BAKIŞ



Emektar PSX'imizde Silent Hill'i, korkarak oynamıştık. Konami, Silent Hill 2 ile aynı zamanda, Shadow of Darkness adlı macera oyununu da hazırlıyor. Şu an için, PS 2'nin Shenmue'si olarak gösterilen oyun, aksiyondan çok, macera ve bulmacalara dayanan bir oynanış sunacak. Oyun hakkında şu anda çok şey bilinmese de, ekran görüntülerine bakarak oyunun gizemli bir yanı olduğunu, hemen anlayacaksınız. Eike Kusch, oyunun ana kahramanı, zaman içinde yolculuk yapabilmekte ve kendini bir anda bulunduğu alman kasabasında ne aradığını öğrenmeye çalışmaktadır. Sizin de göreviniz, Eike'ye bu görevinde yardımcı olmak. Her türlü karakterle konuşup, bu gizemi çözmeye çalışırken, kötü adamlarla da mücadele etmek zorunda kalacaksınız. Grafiklere biraz daha özen gösterilir ve hikaye sağlam tutulursa, çok güzel bir macera görebiliriz. **6**



Red Faction

Time Splitter's ile iyi bir FPS ününe sahip olan PS2, bana kalırsa çok daha iyisiyle karşılaşmak üzere. Red Faction, daha çok Unreal Tournament'a benzeyen mekanlarıyla, hikayeye dayalı bir oynanış sunacak. Konu her ne kadar önemsiz olsa da, Parker adında birisinin, Gryphon adındaki kötü varlığı yenmesi gerektiği, aklınızda bulunsun. Red Faction'in en önemli özelliği; ekranda bulunan her şeyi yok edebilecek olmanız. Kutu olsun, benzin kamyonu olsun, her cismi yok edebilirsiniz. Bunun yanında, düşmanlarınızın, ateş ettiğiniz bölgeye göre yaralar alması ve bunların sürekli gözükmemesi de, gerçekçilik adına iyi bir adım. Hava, kara ve deniz araçlarını da kullanabildiğiniz oyunda, gizlilik de bir yere kadar önemli. Eğer gölgeniz düşmanlar tarafından görülürse, bu sizin için bir problem oluşturabilir. İki ayrı PS 2 ve televizyon ile arkadaşınızla oynayabildiğiniz gibi, ileride online olarak da oynayabileceksiniz. Red Faction'ı. FPS hayranları, gözünüzü bu oyunda olsun.



TUNA SENTUNA

- Yapımcı: Volition
- Yayıncı: THQ
- FPS
- Piyasaya çıkış tarihi: Yaz 2001



PLAYSTATION 2

İLK BAKIŞ



Silent Hill 2

Capcom'un, Resident Evil'inden sonra, en çok korkulan, yani oynarken korkutan oyun, herhalde Silent Hill'dir. PSX'inizde halen bu oyunu oynamadıysanız, ilk önce alın, daha sonra Silent Hill 2'yi beklemeye başlayın çünkü Silent Hill'i oynamadan, ikincisini anlamak zor olabilir. İkinci oyun, James adında bir karakterin, sisler altında, gizemli bir kasaba geçen macerasını konu alacak. Silent Hill'in en önemli yanlarından biri, gizemli atmosferi ve elbette sisleriydi. İkinci oyunda yine bunları bulabileceğiz. Konu ve düşmanlar açısından henüz elimizde bir bilgi olmamasına rağmen, neler olacağını tahmin edebiliyoruz. Sislerin arasından her an fırlayabilecek bir canavar veya kendinizi rahat hissettireceğiniz, terk edilmiş bir cafe'de, barın arkasından fırlayacak olan bir yaratık, yerinizden fırlamanıza yardımcı olacak. Korku türünü sevenler için, vazgeçilmez bir yapıt görünümü veren Silent Hill 2 için, daha çok beklememiz gerek. **G**



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Konami
- Action/Adventure
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001 sonu



PLAYSTATION 2

İLK BAKIŞ



ATV Off Road Fury

Ülkemizde pek meşhur olmayan ATV'ler (kanal değil), Amerika ve diğer bazı ülkelerde, oldukça popüler. Dolayısıyla, piyasada pek görülmeyen ATV oyunlarına, yeni bir eklenti yapmak, güzel bir fikir olsa gerek. Motocross Madness'in yapımcılarının üstlendiği oyunda, tam 12 ATV ve 20 adet pist olacak. 3 değişik ATV şekli seçeneği ve 6 değişik oyun mod'u ise, oyunu uzun süre oynayabileceğiniz anlamına geliyor. Daha çok arcade tarzı bir oynanış içerecek olan Off Road Fury, kontroller açısından da iddialı. ATV'nizin kontrollerine sonuna kadar hakim iken, havadayken bile, ATV'nizi bir ölçüde kontrol edebileceksiniz. Eğer ATV'ler, istediğiniz gibi değilse, garağa giderek, istediğiniz ayarlamaları yapabilirsiniz. Tek başınıza oynamaktan sıkıldığınızda ise, ekranı dörde bölerek, multiplayer heyecanına kavuşabilirsiniz. Grafiklerin de oldukça iyi olduğunu düşünürsek, yarış oyunu meraklıları için iyi bir seçim Off Road Fury. **G**



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: SCEI
- Yayıncı: Rainbow Studios
- Yarış
- Piyasada



PLAYSTATION 2

İLK BAKIŞ



Ace Combat

Ace Combat, ilk PSX'te görüldüğünde, konsollarda da, uçak simülasyonlarının olabileceğini göstermişti. Ace Combat 2, serinin en iyi oyunu olarak görülüyordu. Daha sonra Ace Combat 3 ile tanışan ben ve PSX, oyuncuların çok da iyi eleştiriler almadı. Benim ise, uçak simülasyonlarına alışmamı sağlayan oyun, bu üçüncü oyundu. Ace Combat'ın özelliği, daha çok arcade tarzı bir oynanış sunarak, sürekli heyecanı üst planda tutmak. Ace Combat 4'de, yine bu yolda ilerliyor. Şu anda bilinen detaylar: İnanılmaz grafiklerle birlikte içinde F-22 Raptor, Mirage 2000 ve Eurofighter uçaklarının bulunacağı. Tabii daha çok uçak, bu listeye eklenecek. Bunun yanında, yine bir çok görev olarak, dağların üstünde veya şehirlerde, binalar arasında dogfight'lara karışacaksınız. Birden fazla son içerecek olan oyun, PS2 sahiplerini çoktan heyecanlandırmış olmalı. **G**



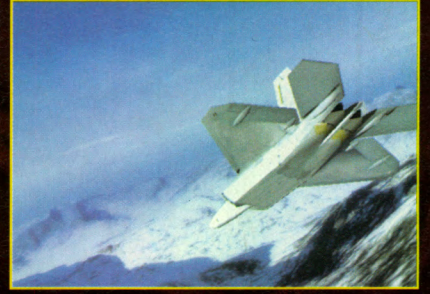
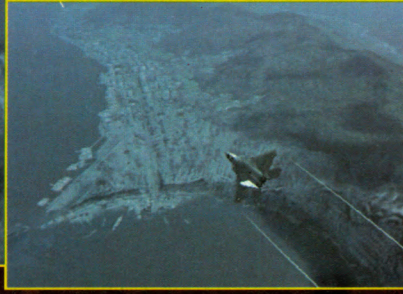
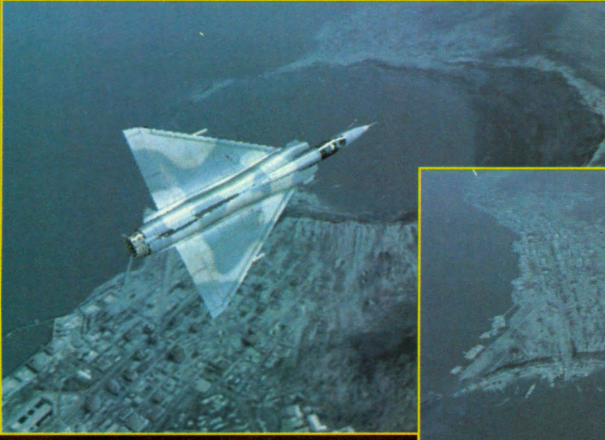
TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Namco
- Uçak simülasyonu
- Piyasaya çıkış tarihi: Sonbahar 2001



PLAYSTATION 2

İLK BAKIŞ



Oni

Daha PS2 çıkmadan önce haberlerine kavuştuğumuz Oni, aynı zamanda PC'de de görüleceği için, oyunun demosunu görmek de, kolay oldu bir ölçüde. Oni, artık pek meşhur olan, macera-aksiyon tarzından öte, sadece aksiyona önem veren bir oyun ve bunu Japon Anime tarzında gerçekleştirmeye çalışıyor. Gerçi demodan anlaşıldığı üzere pek Anime tarzını yakalayamamış olsa da, şu an için bile, kendi tarzıyla gayet iyi görünüyor. Bazı bölümlerde, güzelliğinin de önemli olacağı oyunda, genelde, Fighting Force tarzı bir aksiyon göreceğiz ama Fighting Force kadar kötü değil elbette. Gezeceğiniz mekanlar ise, gerçek boyutlarda şehirlerin sokaklarından, binaların içine kadar, bir çok alanı kapsayacak. Cyberpunk bir temaya (Japon Anime olunca, daha farklı bir tema beklenemez zaten) sahip olacak olan oyun, şu sıralar piyasada olmalı. **G**



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Bungie
- Yayıncı: Take 2
- Action
- Piyasada



PLAYSTATION 2

İLK BAKIŞ



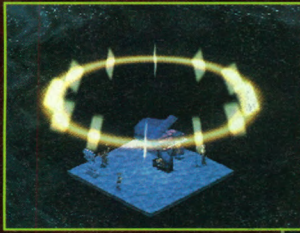
Persona 2: Eternal Punishment

Daha Çok Göze Hitap Ediyor

İlk kez kullanılmış olan first person bakış açısına sahip RPG oyunu olması özelliği ile Atlus'un Persona oyunu daima hafızalarımızda kaldı. Ne yazık ki devam oyunun gelmesi için 4 yıl beklemek zorunda kaldık. First Person görünüm artık gitmiş ve yerine daha etkili olan perspektif bakış açısı gelmiş. Ne olursa olsun Japonya'da piyasaya sürülmüş olan Persona 2 sıradan bir RPG olmayacağına benziyor.



Deja Vu Boy
Spread a rumor that you'll be safe with that emblem, even from "him"...



Belladonna
I am Belladonna ♪
I sing for those who challenge ♪
The monster known as oneself ♪



Gereek Dedikodular

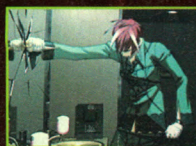
Günümüz Japonya'sında geçen oyunun hikayesi bir yüksek okul müdürünün öldürülmesi ile başlıyor – dedikodulara göre bir lanetin kurbanı olmuş. Siz şehrin en sıcak dergilerinden birinin muhabiri olan Maya rolündesiniz ve arkadaşlarınızın da yardımı ile bu laneti bulmalı, şehri yavaş yavaş elde etmeye başlamanı şeytani gücü durdurmalısınız.

Oyunun ilk preview versiyonları aslında eşsiz bir yapımla karşı karşıya olduğumuzu gösteriyor. Grafikler etkileyici, 2D karakterler 3D arkaplan görüntüleri ile mükemmel bir uyum sağlamış. Karakter tasarımlarından çok daha iyi olan ise ara sinematik görüntüler ki bunlar usta bir anime olarak hazırlanmışlar. Müzikler ve seslendirmeler ise atmosferi tam olarak tamamlıyorlar.



Ulala
T-Then, does that mean the rumor about the emblem is now true? Then you're alright. Ma-ya!

Preview versiyonunda dikkati çeken en önemli husus ise oynanış. Mesela savaşlara girmeden önce iblisler ile konuşarak onlardan bilgi veya silahlar alabiliyorsunuz. Ayrıca yarı otomatik savaş sistemi (değişik bir turn based savaş sistemi) sayesinde takım arkadaşlarınızın tek bir round mu yoksa tüm dövüş boyunca mı savaşacaklarını belirleyebiliyorsunuz ve değişik taktikler oluşturabiliyorsunuz.



UNCLE DUST

- Yapımcı ve yayıncı: Atlus
- Piyasada

DENEDİK



PLAYSTATION



NEXT 6	ACT 6	5	5
Maya	Ulala	Katsuya	Baofu
HP 56	HP 65	HP 44	HP 77
SP 72	SP 58	SP 57	SP 48

Atlus'un benzersiz RPG'si Persona 2: Eternal Punishment bu kış tüm dünyada oyuncuları karanlık yüzü ile selamlamaya hazırlanıyor.

İçiniz Dışınız Biz Olsun

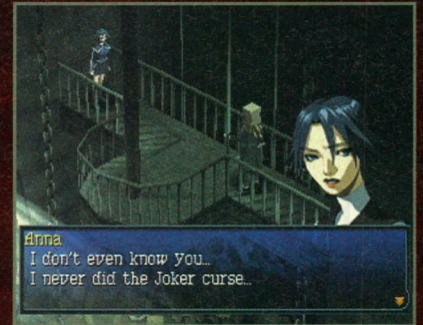
Preview versiyonunda gördüğümüz kadariyle çok ciddi değişiklikler olmadan Persona aynen Avrupa ve Amerika pazarına sunulacak. Karanlık teması, eşsiz dünyası ve size kendine bağlayan oynanışı ile hemen listelerin üst sıralarına tırmanacak gibi.



NEXT 6	ACT 6	5	5
Maya	Ulala	Katsuya	Baofu
HP 62	HP 65	HP 20	HP 77
SP 82	SP 64	SP 59	SP 60



NEXT 6	ACT 6
Maya	Katsuya
HP 47	HP 44
SP 46	SP 36



Anna
I don't even know you...
I never did the Joker curse...



FOUR-EYED DRAGON

- Yapımcı: Sonic Team
- Yayıncı: Sega
- Piyasada

DENEDİK



DREAMCAST

Phantasy Star Online

Bir Yıldız Doğuyor

Çıktığında büyük ilgi toplamış olan Sega Genesis'in ilk RPG oyunu Dreamcast'e şaşalı bir dönüş yapıyor – bu sefer online oynanış ve yeni oynanış tarzı sunarak. Tamamen network ortamına dayalı olan ilk konsol RPG oyunu olarak lanse edilen Phantasy Star Online, tüm dünyadan oyuncuların standart semboller sayesinde birbirleri ile haberleşip oyunu oynayabilmelerini sağlayacak. En fazla dört oyuncu bir araya gelecek oyundaki bulmacaları çözmeye çalışacak veya üç adet bilgisayar kontrollü karakteri alarak offline olarak kendi maceranızı çıkarabileceksiniz. Her iki halde de siz ve ekibiniz Phantasy Star gezegeninde gizemli bir yolculuğa çıkacaksınız. Bu dünyada ölümcül yaratıklar ile savaşacak ve hayal ettiğinizden çok daha uzun bir yolculuk olduğunu göreceksiniz.



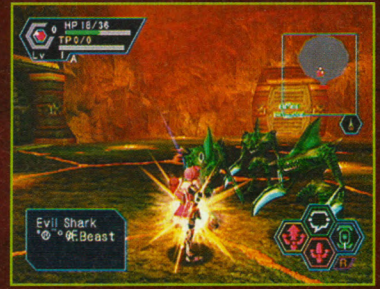
Phantasy Star dünyası nihayet geri geliyor, ancak bu sefer macera online olarak devam ediyor ve birkaç arkadaşınız ile beraber yola koyulabilirsiniz.



Bu Phantasy'ni Yoksa Fantezi mi?

Oyunun preview versiyonunda PSO bilgileri net görüntüleri ile kendine bağlı. Bunlar arasında parlak arka plan görüntüleri ve her köşeyi döndüğünüzde sizi karşılayan gaddar yaratıklar ilk dikkati çekenler. Basit menü tasarımı sayesinde kullanıcılar kontrolleri kolaylıkla ayarlayabiliyorlar. Seçebileceğiniz dokuz karakter çeşidi bulunuyor ve her birinin kendine has özellikleri var – bunlara ek olarak elbiselerini, vücut özelliklerini, saç tiplerini ve daha birçok şeyi değiştirebiliyorsunuz. Ancak ne yazık ki real time savaşlar biraz yavaş görünüyorlar; basılacak yalnızca iki düğme olunca bir RPG'den beklediğiniz çeşitlilikte savaşlar ortaya çıkmıyor ve aynı turn'de hem büyü hem de silah kullanabilmenize izin verilmiyor.

Online oynanış tarzı bir çok RPG hayranını bu oyuna bağlayacaktır ancak kötü savaş sistemi de birçoğunun kısa sürede sıkılmasına neden olacak. Ocak ayında bu fantezi dünyasının gerçekten de Sega'nın vaat etiketlerini verip veremediğini hep beraber göreceğiz.



18 Wheeler: American Pro Trucker



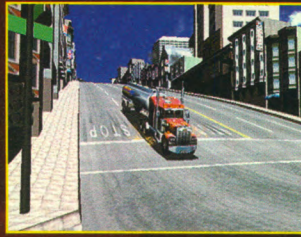
AIR HENDRIX

- Yapımcı: AM2
- Yayıncı: Sega
- Piyasaya çıkış tarihi: İlkbahar 2001



DREAMCAST

İLK BAKIŞ



Çılgın Kamyoncu

Sega geçen yıl sunduğu Crazy Taxi ile büyük bir başarı yakalamıştı ve şimdi bu yaz için bir devam oyununu hazırlıkları devam ediyor. 18 Wheeler: American Pro Trucker sizi o zamana kadar idare edecektir. Crazy Taxi tarzı oynanış sunan oyunda, dört değişik kamyondan birinin direksiyonuna geçerek üç değişik kargo tipinden birini zaman dolmadan önce yerine ulaştırmaya çalışacaksınız (ağır kargolar daha yavaş gitmenize neden olur ancak daha çok para bırakır).

Oyunun 20 etabı boyunca (çoğu arcade'den meydana geliyor, bazıları Dreamcast'e özel), San Francisco'dan New York'a kadar birçok yeri gezeceksiniz. Rakip bir kamyoncu sizi yol boyunca rahatsız edecek ve bitiş çizgisini sizden önce geçmek için her yola başvuracak. Sega ayrıca online olarak karşılıklı yarışlar eklemeyi de düşünüyor.



Eğer Crazy Taxi 2 için yaza kadar bekleyemeyerseniz, Sega'nın 18 Wheeler oyunu ile volkular yerine kargolar taşımaya hazırlanın.



Ne Dersek O!

Eğer otoyoldan sıkılacak olursanız, 18 Wheeler sizlere mini oyunlar da sunuyor, mesela bir kamyonu keskin dönüşleri bulunan dağ yolundan hedefine götürmek gibi. Parking Challenge mini oyununda devasa kamyonunuzu dar aralara park etmeye çalışacaksınız... endişelenmeyin, görüldüğünden çok daha eğlenceli aslında.



Aslına bakarsanız çok ilkel olan preview versiyonunda bile birçok özellik bulunuyordu, aynen Crazy Taxi'de olduğu gibi nefes nefese kovalamacaları burada da yaşayacağız. Eğer yarışları hızlı, güçlü ve taze oynamak istiyorsanız, 18 tekerlekli bir ejderhanın kokpitine binmeye hazır olun.

EIGHTEEN 18 WHEELER
★★★ AMERICAN PRO TRUCKER ★★★



PLAYSTATION 2 PRO inceleme

3DO, Amerikan güreşi olayını da işin içine sokarak aptalca bir oynanış ortaya koydu ve eğlenceli görevlere dayanan BattleTanx serisinin PS2 versiyonunu kelimenin tam anlamıyla "berbat" bir turnuva tarzı oyuna dönüştürdü.

World Destruction League, her şeyi dağıtmaya, yakıp yıkmaya dayalı bir oyun. Görsel olarak hiç de tatmin edici olmayan arenalarda tankınızla dolanırken diğer tankların ve turret'lerin bombardmanına maruz kalıyorsunuz. Böylece ekran bir anda patlamalarla ve etkileyici ışık efektleriyle doluyor. Her mermi, arkasında ışıklı bir duman bulutu bırakarak hedefine doğru ilerliyor. Sesler çok sıradan: Ateşlenen füzeler ve patlama seslerinden başka bir ses duyuyorsunuz. Aradaki yavan yorumlar ise zaten bu patlamaların arasında yok olup gidiyor.

Tankınızın kontrolleri fena değil ama tankınızı döndürmeye, ilerletip nesnelere ve power-up'ları toplama alışmakta bir süre güçlük çekiyorsunuz. Oyunun belki de en güzel yanı nükleer silahlardan mayınlara ve güdümlü füzelere kadar geniş bir yelpazeye sahip silah seçenekleriniz.

3DO, BattleTanx'ın bütün güzelliklerini bir yana bırakıp baş döndüren şiddeti arttırmak üzerine yoğunlaşmış. WDL'nin tek kişilik oyuncu modu çok zayıf. Çoklu oyuncu modu ise, Time Splitters veya Unreal Tournament'inkiler yanında çok sönük kalıyor. **G**



UNCLE DUST

- Yayıncı: 3DO
- Tank combat
- 4 oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	2.0	3.5	2.5



İPUCU: Bir savaşın ortasında değilken L2'yi basılı tutun. Böylece arenanın daha iyi bir görüntüsüne sahip olabileceğiniz ve düşmanlarınızla power-up'ların yerini rahatlıkla bulabileceksiniz.

İPUCU: Topçu atışlarından en iyi sonucu alabilmek için tam tankınızın önüne hedef alın. Ardından geri çekilerek üzerine doğru gelen düşmanlarınızın yok olmasını seyredin.



İPUCU: Sıcak hava balonuna ağırlık koyarken, rüzgarın esiş yönüne doğru uçarmanız hedefinize daha kolay ulaşabileceksiniz.

ya şartlarının fırtına, kasırga gibi tehditlerinden korunmalısınız. Uçağınızı bu ortamlarda uçurmak ise tam çocuk oyuncuçağı. Kalkış, iniş ve manevraların hem öğrenmesi, hem de uygulaması çok kolay. Kontrolleri bu oyunu kurtaran tek özelliği. Fakat Sky Odyssey'in diğer özellikleri hiç de iç açıcı değil. Uçakların üzerindeki abartılı ayrıntı, tekdüze çevre grafiklerinin üzerine yapılmış makyaj gibi duruyor. Arkaplanda çalan senfonik müzik de kafasına göre takılıyor ve oyunla alakalı olmayı denemiyor. Üçüncü sınıf bir uçak yolculuğunda, rahatsız bir koltuk üzerinde uyumak bu oyunu oynamaktan çok daha zevkli. **G**

Sky Odyssey geliştirme aşamasının zayıflığıyla ve diğer özelliklerindeki eksikliklerle, PS2 için yayınlanmayı hak etmiyordu bile.

Sky Odyssey'de 11 tane (sekiz tane de gizli) uçağı kullanıyorsunuz. Bunların aralarında bir dört kanatlı, bir Autogyro, bir casus uçağı ve UFO da bulunuyor. Görevler, bir kanyonun diplerindeki tarihi kalıntıları bulmaktan, bir sıcak hava balonunu bulmak gibi çok çeşitli. Uçuş esnasında düşen kayalardan ve değişken ha-



FOUR-EYED DRAGON

- Yayıncı: Activision
- Flying
- Tek oyuncu
- Piyasada

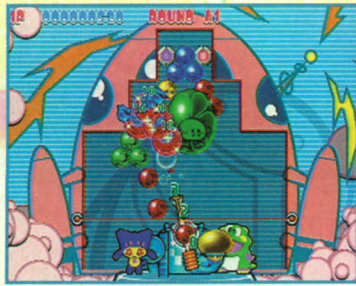
GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
1.5	2.0	5.0	2.5



İPUCU: Kanyonlar da alçaktan uçmaya dikkat edin. Düşen kayalardan kaçabileceksiniz ve hedefinize daha emniyetli bir şekilde ulaşabileceksiniz.



SUPER BUST-A-MOVE



İPUCU: Sıcak hava balonuna ağırlık koyarken, rüzgarın esiş yönüne doğru uçarmanız hedefinize daha kolay ulaşabileceksiniz.

Gelmiş geçmiş en popüler puzzle oyunları serilerinden biri olan Bust A Move'un yeni versiyonu, Sony'nin yeni sisteminde kendini gösterdi. PS aynı oyun tadını sunuyor fakat bir PlayStation oyununun yapamayacağı bir şey de vaat etmiyor.

Bu versiyona özel olarak taşıyıcı kemer duvarları ve stratejinizi önemli oranda etkileyecek değişen arkaplanlar var. Ayrıca, bazen anahtar görevi gören küçük balonlarla, içindeki karakterleri kurtarmaya çalıştığınız büyük balonlar da gelen yenilikler arasında. Fakat oynanış halen bildiğimiz, bir veya iki kişiyle oynanan "hedefle, fırlat" sistemiyle yürüyor.

Görsel olarak oyun fena görünmüyor fakat abartılacak hiçbir şey yok. Yiğınla şirin karakter ve onların aptal animasyonları çok da etkileyici değil. Sesler en az karakterler kadar şirin, kontroller ise gayet açık ve anlaşılır.

Eğer Bust A Move'un en son versiyonuna sahip olmak isteyenlerdenseniz veya puzzle oyunlarını çok seven PS'in sahibi olmayan oyucularsansanız bu oyun sizin için biçilmiş kaftan. Fakat il-la son versiyona sahip olayım diye, PlayStation versiyonundan çok da farklı olmayan bir oyuna onca parayı harcamanın pek mantıklı olmayacağı açık. **G**



UNCLE DUST

- Yayıncı: Acclaim
- Puzzle/strateji
- 2 oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	3.5	4.5	3.5



İPUCU: Kanyonlar da alçaktan uçmaya dikkat edin. Düşen kayalardan kaçabileceksiniz ve hedefinize daha emniyetli bir şekilde ulaşabileceksiniz.

Knockout Kings 2001



AIR HENDRIX
 ■Yapımcı: Black Ops
 ■Yayıncı: EA Sports
 ■Piyasaya çıkış tarihi: Şubat



PLAYSTATION 2

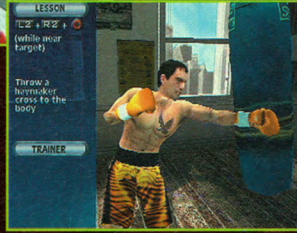
DENEDİK



Müthiş Aparkat

Eğer PlayStation için çıkmış KO Kings 2001'i severek oynadıysanız, PlayStation 2 versiyonuna hayran olacaksınız. Oyun tamamen aynı olmasına karşın grafiksel olarak getirdiği yenilikler müthiş olacağı benziyor. Preview versiyonunda yüzler ve deriler tamamen gerçeğe yakındılar ve tüm boksörler gerçek hayattaki gibi hareket ediyorlardı.

Ringlerin tasarımı da gayet güzelleşmiş; ortada avaz avaz bağırان bir şovmen ve köşede bekleyen yardımcı gibi. Ses halen PlayStation versiyon ile aynıydı ancak yorumcu seslerinin eklenmesi bir gelişme olarak gösterilebilir.



Knockout Kings iki yıl önce çıktığından beri ringlerin kralı oldu ve bu umut verici PS2 versiyonu krallığı devam ettirecek gibi görünüyor.



Geri Sayım

Özelliklere gelince, KO Kings 2001 Rocky Marciano'dan Lennox Lewis'a kadar birçok ünlü boksörü bünyesinde toplamış. Diğer yıldızlardan Oscar De La Hoya, Shane Mosley ve Fernando Vargas, tarihin ünlü boksörlerinden Muhammed Ali, Joe Louis ile dövüşebilecekler – tek eksik oyuncu ise Roy Jones Jr.

KO Kings'de arcade tarzı oynanış sunan Slugfest ile daha gerçekçi dövüş sunan Career modu bulunacak. Career modunda bir boksörü eğitiyor ve daha sonra dövüşlere katılıyorsunuz. Preview versiyonunda gördüğümüz kadarıyla dövüşler mükkemmel ancak acemiler kontrollerde biraz zorluk çekebilirler çünkü aparkattan kroşeye, tepe yumruklarından direklerle kadar birçok hareket bulunuyor. Sonuç olarak eğer bir boks hayranıysanız veya yalnızca sıkı bir dövüş oyunu arıyorsanız, KO Kings PS2 için iyi bir alternatif olacağı benziyor.





UNCLE DUST
 ■ Yayıncı: EA Sports
 ■ Basketbol
 ■ 8 oyuncu
 ■ Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	4.0	4.0	4.0

March Madness 2001 Still Champ—Barely

Geçen yıl ki muhteşem çıkışından sonra NCAA March Madness 2001 bazı yeteneklerini NBA'ye kaptırmış gibi görünüyor çünkü ne yazık ki atası kadar iyi değil. Ancak halen alınabilecek basketbol oyunları arasındaki yerini koruyor.

Biraz Değişiklik Lazım

MM2001 kolej basketbol turnuvası hayranlarını tatmin edebilecek kadar iyi bir oynanış modu ve özellikleri sunabiliyor (meşhur Dynasty modu dahil olmak üzere). Ancak oyunun derinliklerine doğru inmeye başladığınız zaman tekerlerden gıcırtilar gelmeye başlıyor. İlk farkedilebilir aksaklık yapay zeka da başlıyor. Oyuna ısınır ısınmaz çekişmeli maçlar için zorluk seviyesini hemen en üste çıkarmak zorunda kalıyorsunuz. Ancak bu zaman bile hem rakipleriniz hem de bilgisayar kontrollü takım arkadaşlarınız savunma konusunda oldukça başarılı kalıyorlar. Anında hiç kimsenin savunma yapmak için geriye hücum etmediğini farkediyorsunuz. Top çalma ve atışları blok hareketleri çok nadiren yapılıyor. Ve oyun içerisinde paslar da ciddi problemler var.



IPUCU: Kolej basketbolu eğlencesini NCAA March Madness 2001 kadar iyi verebilen oyun ok az. Momentum Meter'in bunda payı büyük.

Şampiyonluk İçin Temel Bileşgeler

MM2001 görsel olarak da tatmin edici değil ancak yeterli olduğunu söyleyebiliriz. Oyuncular ve stadyumların görüntüleri oldukça net. Ancak bazı animasyonlar gerçekten de çok kötü (özellikle geri geri koşan oyuncular, bloklana atışlar ve bazı smaçlar). Tüm bunlara bir de oldukça yavaş kalan frame rate eklenince geçen yılki oyunu arıyorsunuz.

Ses olarak kalabalığın gürültüsü müthiş (özellikle zaman azaldıkça etkisini daha fazla hissettirmeye başlıyor) ve kalbinizin daha hızlı atmasına neden oluyor. Her uzak atışınızda kalabalığın "Three" diye bağırması mükemmel olmuş. Sunucular ise hem iyi hem de kötü. İki kişinin sunduğu oyunlarda seslendirme iyi ancak çoğu zaman olaylar daha geç anlatılıyor.

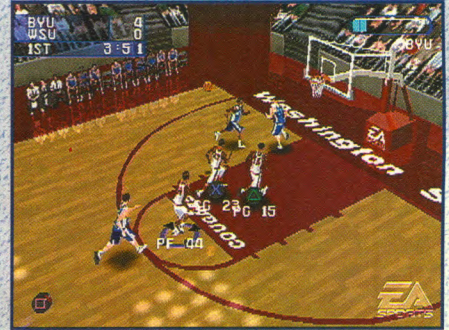
Oyundaki en büyük aksaklık kontrollerde. O kadar uzun zamandır analog çubuk ile yaptığınız oyunlardan sonra yönlendirme butonlarına mahkum olmamız büyük bir eksiklik. Ayrıca oyuncu çarpışmaları kaldırıldığı için çoğu zaman onlarca oyuncunun içine dalıp öte taraftan kolayca çıkabiliyor veya birkaç metre uzaktaki adamı kolaylıkla bloke edebiliyorsunuz. Neyse ki atışların kontrolü halen eskisi kadar iyi ancak top sürüşlerde ciddi problemler var – özellikle top çaldıktan sonra yönünüzü tayin etmek zorlaşıyor.

Biten Hanedanlık

March Madness 2001 halen çok iyi bir oyun, en azından Final Four 2001'den çok daha iyi. Ancak ne yazık ki kendi liginde olan Live 2001 veya NBA 2K1 kadar iyi olmayı başaramıyor. MM2001 geçen yıl ki çıkışından sonra bir hüsrana olarak karşımızda. Neyseki bir sonraki yıl gelecek olan PlayStation 2 versiyonu tüm bu olan biteni temizleyecek gibi görünüyor. **G**



IPUCU: Savunma esnasında potanın tam altında yerinizi alın ve atış yapıldıktan hemen sonra zıplayın. Bu biraz boş zıplamaya benziyor ancak kaybedilen atışları yakalama şansınızı artırıyor.



IPUCU: L1 tusuna basarak pas verebilir ve savunmadaki karakterlerinizi düzenleyebilirsiniz. Yoksa paslarınız çalınacak ve rakipleriniz kolay basketler kazanacak.



IPUCU: Yapay zeka çok iyi olmadığı için bir müddet oynadıktan sonra ayarlar ile oynayarak en zor seviyeye getirin – bu sizi belki biraz zorlayacaktır.

GRAFIK 3.5

Oyuncu modelleri ve stadyumlar PSX için gayet güzel görünüyorlar. Ancak animasyonlar bazen çok itici olabiliyor.

SES 4.0

Ortam ve seyirci sesleri mükemmel seviyede. Sunucu ise vasat bir performans sergiliyor ve tüm sezon boyunca devam edemiyor.

KONTROL 4.0

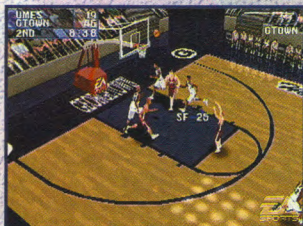
Yalnızca yönlendirme butonları ile yapılan kontroller ve anlamsız çarpışmalar oyunu bazen oldukça can sıkıcı hale getirebiliyor. Özellikle sıkı maçlar esnasında bu durum daha da berbat oluyor.

EĞLENCE 4.0

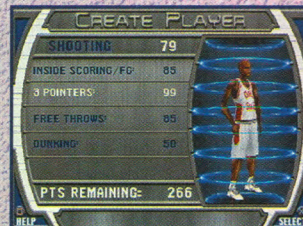
Yeni nesil basketbol oyunlarına baktığımızda MM2001 isteneni kesinlikle veremiyor. Ancak amatör oyunlar arasında halen en üst sırada.



IPUCU: Eğer rakibinizin kolay basketler atmaya başladysa, 2-3 savunma tipini uygulayın. Böylece geride daima savunma yapacak elemanınız kalacaktır.



IPUCU: Devamlı 3 puanlık atışlar yapabilecek bir oyuncu oluşturmanız çok önemli. Böylece sezon boyunca daha rahat maçlar yapabilirsiniz.



IPUCU: Rakibinizin rebound'a çıktığında elinizdeki en uzun oyuncu ile ona karşılık verin ve diğer elemanların etrafına sonuca beklemesini sağlayın.

Breath of Fire IV

Final Fantasy'den sonra, PlayStation'da en çok sevdiğin RPG nedir diye sorsalar, buna vereceğim cevap için oyunlarına bakmadan önce, aklıma Breath of Fire 3 gelir. Her ne kadar Squaresoft'un RPG'leri birbirinden güzel olsa da, Capcom'un BoF serisi de dikkate değer bir seridir. BoF 3, grafikleriyle etkileyici olmasa da, oynanışıyla, bir RPG'de aranan ne varsa içeriyordu. BoF 4 ise, tüm RPG kalitesini sunuyor ve daha iyi bir grafik kalitesi vaat ediyor.

Alevler Arasında...

BoF 3'ü oynamış olanlar, oyuna ilk başladıklarından, sonlarına kadar, yeni oyunda birçok benzerlik bulacaklar. Mesela ne mi? İkiisi de RPG, ikisinde de hikaye var, ilk oyunu anlatsaydım yine böyle rezil bir espri yapabiliirdim, tamam susuyorum. Yan bölümü bırakın bir kenara, BoF 4 için, BoF 3.5 diyebiliriz rahatlıkla. Her ne kadar yeni bir hikaye, yenilenmiş grafikler ve oynanışta değişiklikler olsa da, Final Fantasy VII'den VIII'e geçişi bulamıyoruz ne yazık ki. Görünüş olarak yine izometrik bir yapı var ve biraz daha poligonu bol ve renkli karakterler görüyoruz.

Ejderhalar

Oyunun yapımcısının Capcom olması vesilesiyle, yine kombolar ve Japon Anime tarzı görüntüler de görürüz. BoF'ı diğer RPG'lerden ayıran en önemli özellik de bu zaten.

Yeniliklere gelirse. Öncelikle, artık partinizde, yani savaşan grubunuzda, 6 karaktere kadar yer var. Bunlardan üçü ön ve diğer üçü arka sırada yer alıyor. Arka sıradakiler her ne kadar savaşa aktif olarak katılmasalar da, ön gruba geçişler yapabiliyorsunuz.



talarda, bazı kişiler sizden bazı işler yapmanızı isteyecekler. Kutuları gemiye yüklemek, bir çarkı çevirmek vb. Bunların hepsi aslında birer küçük oyun. Şehirlerde ve mekanlarda boş boş gezinmenizi önlemek için özenle hazırlanmış. Bu oyunlarda, eski oyunda da var olan, karakter özellikleri etkili olabiliyor. Örneğin bir şehirde küçük çocukları bulmanız gerekiyor ve burada Nina'nın uçuşa özelliği işe yarayabiliyor. Her karakterin kendi özelliğini bilerseniz, oyunda daha kolay ilerlersiniz.



Savaşlardaki en büyük değişiklik ise, kombo olayının eklenmiş olması. Durumu bir örnekle açıklayayım. Bir karakterinizde Burn, diğerinde Sever büyüü var. İlk önce Burn'ü düşmanınıza yapıyorsunuz ve arkasından Sever büyüünüzü aynı düşmana yaparak, Firewind büyüünüzün oluşmasını sağlıyorsunuz. Bu iki vuruşluk büyü, normal yapacağınız büyüden daha güçlü olacaktır. Kombolarınızı 15 ve üstüne çıkarmanız da mümkün bu şekilde.

BoF 3'ü oynayanların kuşkusuz en çok sevdiği olay, Ryu'nun ejderha dönüşümüydü. Eski oyunda, birçok ejderha gücünü birleştirerek, yeni yeni yaratıklar ortaya çıkarabiliyorduk. Bu oyunda ise durum biraz farklılaşmış. Artık ejderha güçleri birleştirmek yerine, ejderhalara dönüşüp, onların bir gücünü, tek bir hareketmiş gibi kullanıyorsunuz. Sanki ejderha çağırışmış gibi. Bana sorarsanız, eski oyunda daha iyiydi durum.

Yükselen Bir İmparatorluk

Varolan hikayeyi daha gizemli ve daha sürükleyici hale getirmek için, bazen kendi grubunuzun kontrolü elinizden gidiyor ve beyaz saçlı, Sephiroth kopyası (bkz. isminin yanındaki ufak resim) bir adamın kontrolüne geçiyorsunuz. Bu kişiyle oynarken hemen farkedeceğimiz özellik, abimizin fazlasıyla güçlü olması. Zaten bir süre sonra kim olduğunu öğreneceksiniz.

Oyunda savaşların yanında, birçok mini oyunla da karşılaşacaksınız. Belirli nok-



TUNA SENTUNA

- Yapımcı: Capcom
- Tek oyuncu
- RPG
- Piyasada


GRAFİK

SES

KONTROL

EĞLENCE



BoF IV, RPG dünyasında devrim yaratmasa da, eğlenceli bir oyun. Hatta epey sevdiğimi söyleyebilirim. Her ne kadar Final Fantasy serisi kadar bağlayıcı bir etkisi olmasa da, zevkli bir oynanış sunuyor. 



GRAFİK

4.0

3 boyutlu oyunların alıp başını gittiği şu devirde, izometrik görünümlü ve bir önceki oyundan değişik olmayan grafikler, pek kabul edilebilir değil ama göze batan başka bir açık yok.

SES

4.5

Ses efektleri etkileyici olmasa da, müzikler oldukça güzel. Bazen komik, bazen ciddi. Capcom havası hemen seziyor.

KONTROL

4.0

Analog kontroller bazen sizi yanlış yönlere götürebiliyor ama savaş kontrollerini sorarsanız, daha anlaşılabilir bir kontrol mekanizması görmediğimi söyleyebilirim.

EĞLENCE

5.0

Başından sonuna kadar, sıkılmadan ve rahatça oynayabileceğiniz ender RPG'lerden. Kolay anlaşılır mekanizması ve ilginç hikayesiyle, RPG hayranları ve diğer kesim, hemen almalı.



BROTHER BUZZ

- Yayıncı: Capcom
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK



SES



KONTROL



EĞLENCE



İstedığınız Mega Man hayranına sorun. Size verecekleri cevap hep aynıdır: Daha fazlası hep daha iyisidir. Mega Man X5, X4'ün mükemmel bir devam oyunu. Ve Mega Çılgınlık alışık olduğunuz şekilde devam ediyor.

Mega(lo)Mania

Hikaye bir Megaman klasigi: Şeytani Sigma dünyayı yok etme planlarına bir yenisini eklemiştir. Bu

MEGAMAN X5

defaki planı, dünyanın yörüngesi-

ne büyük bir astreoid yerleştirip dünyayı havaya uçurmaktır. Mega X ve partneri Zero, Sigma'yı durdurmalı ve gök taşı yok etmelidir. Platform tarzı, zıpla-atış et aksiyonu sekiz dünya kolonisinde geçiyor ve bunların her biri X-Hunter boss'ları ve Reploid Robot'ları ordusu tarafından korunuyor.

Mega Man X5, Capcom'un, 2D grafiklerle oyuncuların gözlerini kamaştırma konusunda ne kadar tecrübeli olduğunun bir kanıtı adeta. Karakterler gayet keskin ve aksiyon ısındığında, animasyon sürrealist tabloları andırıyor. Mega Man'in sesleri de gayet enerjik. Rock tarzındaki müzik oyunun akışına çok uyumlu fakat zor bir alanı tekrar tekrar oynamaya kalktığınızda bazen sıkıcı bir hal alabiliyor.

Kazan ya da Kaybet

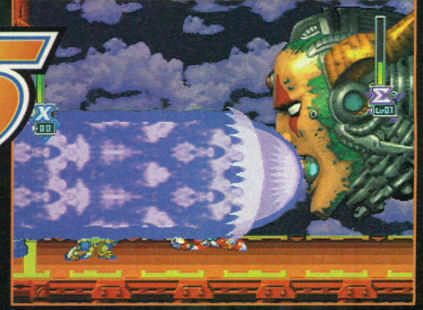
Karakterinizi seçmek çok önemli çünkü, X5 oldukça zor bir oyun. Mega Man X veya Zero'yu seçerek oyuna başlayabilirsiniz. Mega kendine has, temel ve şarj edilmiş Mega Blast, Mega Dash ve pek çoğuna sahip. Zero kılıç gibi keskin dönüşleriyle ve roket atarlarıyla düşmanlarını alt ediyor.

Diğer mükemmel platform oyunları gibi, Mega Man X5'in de şık elbisesinin altında esaslı bir oyun duruyor: Sapaşaglam kontroller, savaşta parmaklarınızın ucunda hissetmenizi sağlıyor. Fakat, düşmanlarınızı öldürmek için beyninizi kullanmayı düşünmelisiniz. Reploid'er her köşeden size pusuya yatmış durumda ve dört bir yanınız da tuzaklarla dolu, puzzle'lar da sizi yolunuzdan alıkoçacak. Zayıf oyuncular oturup ağlayabilir, ama buradaki zorluklardan sizi anneniz bile kurtaramaz.

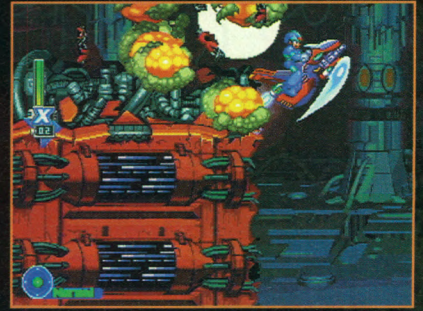
Eğer Mega Man'de bir tek terslik varsa, o da bazı boss'larla savaşların olması gerekenden çok kolay bir şekilde sonuçlanması. Eh, tabii ki bunca zorlu bölümü bitirince bir mola verme hakkına siz de sahipsiniz.

X-tra Eğlence

Mega Man X5 adeta bir sanat eseri. Eğer bir Mega Man hayranıysanız doğrusunu zaten biliyorsunuz, gidin ve bu oyunu alın. Diğerleri içinse: Artık Mega Man'e bir şans verme zamanı gelmedi mi? **G**



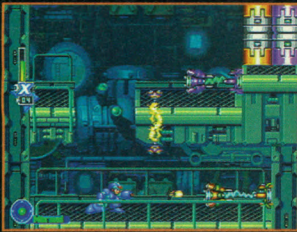
İPUCU: Açılış arenasında uçan kafa boss'undan üzerine gelen ateşlerden kolayca kurtulabilirsiniz. Sadece aşağı basın ve bu koca mor ateşten kurtulun.



İPUCU: Power Bike'dayken boost tuşuna basarak hızlanabilir ve nesnelere toplayabilirsiniz.



İPUCU: Mega Dash'i kullanmak için tren bölümünün son kısmını hızlı hareket ederek geçin.



İPUCU: Bu çift elektronik kilitleri kırmak istiyorsanız, yolunuz boyunca karınıza çıkan düğmeleri kapatmadıysanız yavaşça reset'leyin.



İPUCU: Bu delgeçli boss nerede durursanız oraya saldırın. Yerden parçalar fırlayınca kadar bekleyin, sonra hızlıca bir yön tuşuna basarak zıplayın, dönün ve vurun.



İPUCU: Zıpladığınızda veya koşarken bir Mega Blast şarj edin (ateş tuşuna basıp bekleyin). Bunu aralardaki koşuşmalar esnasında bile yapabilirsiniz.



İPUCU: Bazı otomatik kayan bölümler epey kolay. Sadece ezberlemeniz gerekiyor. Ekranı izlemeye devam edin. Sonunda bir sonraki engellere doğru ilerleyecek.

GRAFİK 5.0

Capcom, şık rengarenk ve çizgi film görünümlü 2D grafikleriyle yine yapacağını yaptı. Ve bu bir Mega Man oyunu için en doğru olanıydı. Keskin detaylara sahip kahramanlar, devasa boss'lar ve büyüleyici ışık efektleri... bunların tamamı eski moda ve bunların hepsi yepyeni. Animasyondaki acıklık ise dudak uçuklatan bir yumuşaklığa sahip.

SES 4.0

Oyun zamanının çoğunda rock-fusion tarzındaki müzik damarlarınıza adrenalin pompalıyor ve bu kulağa çok hoş geliyor. Fakat bir bölümü tekrar tekrar oynamak zorunda olduğunuz zamanlarda sinirlerinizi de bozabiliyor.

KONTROL 4.0

Koş! Zıpla! Sıçra! Vur! Sağlam kontroller sayesinde bir platform oyununda bulunması gereken bütün hareketleri, tam istediğiniz şekilde yapabiliyorsunuz. Zıplama, tırmanma ve havada sıçrama daha rahat olabilirdi. Zamanla alışacak olsanız da gamepad'in üzerinde parmak izleriniz kalacak.

EĞLENCE 5.0

Bu tam Mega Man hayranlarına göre. Klasik bir platform oyunu ve tam da oynanması istendiği gibi tasarlanmış. Seçilebilir iki karakter ve kafa yoran puzzle'lar ödediğiniz paradan daha fazlasının elinizde olduğunun kanıtı.

colin|mcrae|rally|2.0

Avrupa'nın göbeğinden fırlayıp gelen bu muhteşem ralli heyecanını yaşamayanlardansanız, çok ayıp. Colin McRae Rally 2.0, PlayStation'da bulabileceğiniz en iyi ralli oyunlarından biri. CMR, parkurda tek başınıza saate karşı yarıştığınız, aracınızı arızalandığında tamir etmek zorunda olduğunuz geleneksel ralli heyecanının yanında, rakiplerinizi dumana boğacağınız arcade modunu da getiriyor. Üstelik bu arabaları sürmek harika bir his. Mükemmel kontroller ve ilginç parkurlar sağolsun. Görsel olarak, CMR 2.0 çok keskin detaylara sahip. Bunlar



İPUCU: Virajlardaki kaymalar CMR'de kazanmanın en önemli yolu. Bununuzu viraja sokun, arka taraftan dışa savrulmasına izin verin ve sonra direksiyonu tekrar toparlayın.



İPUCU: Eğer co-pilot'unuz siz "1" ve ya "2" dönüşleri için uyarırsa, frenleri kullanmanız gerektiğini anlamalısınız. Diğerlerinde dönüşleri kayarak halledebilirsiniz.

arasında hasarları tıpkı gerçekte olması gerektiği gibi yansıtan başarılı araba modelleri de yer alıyor. Ses efektleri oldukça kayda değer fakat co-pilot'un yön talimatları (her ne kadar yardımcı olsa da) bir süre sonra monoton bir hâl almaya başlıyor.

Eğer bir yarış oyununu tutkunuyunuz, CMR 2.0 vereceğiniz her kuruşu hak ediyor. Eğer değilseniz de bu oyunu alın. Bir ralli oyunundan ne kadar zevk alabildiğinizi görünce şaşıracaksınız.



AIR HENDRIX

- Yayıncı: Codemasters
- Yarış
- 2 Oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	3.5	5.0	4.5

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

gerçek dünyada plastik askerlere dönüşmek zorunda olmadan kalabilmektedir. Ve bu sayede Green Nation'ı savaşta yenmiştir. Eh, onu durdurmak da haliyle Sarge'a ve askerlerine kalmıştır. Sarge's Heroes 2 klasik bir third person Army Men aksiyonu. Oyuncular, aralarında bir buzdolabı ve bilardo masasının da bulunduğu yepyeni mekanların bulunduğu 17 bölüm boyunca, yeni silahlar, power-up'lar ve hava bombardımanı için bir telsiz de dahil yeni nesneleri kullanarak Tan ordusunu durdurmaya çalışıyor.



İPUCU: Sandıkları vurarak power-up'ları ve silahları ortaya çıkarın. Sağlığınız azaldığında bu iyi bir yol olabilir.

Esrarengiz bir casus, Brigitte Bleu, kötü komutan General Plastro'ya anti-plastification serumu getirir. Bu serum sayesinde Tan ordusu

Kontroller gayet düzgün fakat aksiyonun yanında biraz uyuşuk kalıyor. Neyse ki, bu defa otomatik nişan alma sistemi işleri biraz da olsa kolaylaştırıyor. Bu sayede silahınız düşmanınıza kilitleniyor ve onu daha kolay vurabiliyorsunuz. Grafiklerdeki patlamalar ise karşılacağınız en önemli sorunlardan. Ve dikkatli olmadığınız takdirde bu oynanışı da etkiliyor. Arkaplanda çalan marş tarzı müzikler ve seslendirmeler gerçekten çok hoş. Fakat bunların da bazen kendini tekrar ettiğini hissedebilirsiniz. Sonuçta Army Men Sarge's Heroes 2 bir hafta sonunuzu alabilecek kadar iyi, daha fazlası değil.

LAMCHOP

- Yayıncı: 3DO
- Third-person shooter
- 2 oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.0	3.5	3.5	3.5



İPUCU: Uzak mesafelerdeki düşmanlarınızdan kurtulmak istiyorsanız bomba kullanabilirsiniz.

BLADE



İPUCU: Büyük canavarları dipsiz kuyulara ve ölümcül alanlara doğru iterek rahatlıkla öldürebilirsiniz.

nı çok seviyorsanız hemen gidin ve bir Spider-Man alın. Blade gerek çizgi romanda, gerekse de filmler de yer alan en karizmatik kahramanlardan biri. Fakat bu oyunda süklüm püklüm bir figürandan fark yok.

Yarı vampir-yarı insan kahramanıyla Blade'in oynanışı benzerlerini oldukça andırıyor: Biraz Tom Raider, biraz Syphon Filter... ve hepsi de kötü bir benzeşim. Karakterin arkasından takip eden bakış açısıyla göreviniz, vampiler ve canavarları yok etmek. İlginç bir dayanak noktası olmasına rağmen, uygulama tek kelimeyle rezalet. Çok kötü kamera açıları bir yana, hiç de gerçekçi olmayan kontroller ve berbat oyun mekanikleri oyunu tam bir işkence haline dönüştürüyor. Düşüp öldüğünüz dipsiz çukuru görmediniz mi? Çok kötü. Peki en son kayıt edebildiğiniz kayıt noktasının nerede olduğunu hatırlıyor musunuz? Eh, artık anlamışsınızdır.

Blade, hemen hemen her özelliğiyle çuvallıyor. Çok çok kötü grafiklerden tutunda mide bulantısı kıvamında müziklere kadar her şey çok kötü. Blade'in tek iyi olabildiği bir yanı varsa o da iyi düşünülmüş silahları. Fakat genelde onları kullanmadan önce çoktan öteki dünyayı boylamış olacaksınız. Eğer çizgi roman oyunlarını çok seviyorsanız hemen gidin ve bir Spider-Man alın. Blade gerek çizgi romanda, gerekse de filmler de yer alan en karizmatik kahramanlardan biri. Fakat bu oyunda süklüm püklüm bir figürandan fark yok.

MAJOR MIKE

- Yayıncı: Activision
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
2.5	3.0	2.5	2.0



İPUCU: Elinde Gatling silahı olan boss'u gördüğünüzde resimde görüldüğü gibi durun ve ateş etmeye başlayın.



DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: N-Space
- Yayıncı: GT Interactive
- 2 oyuncu
- Aksiyon
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.0	2.5	4.0	2.0

Hiç düşündünüz mü Duke'u özel yapan faktörleri. Bunun en başında tabii ki konusu ve PC'de boy gösterdiği Duke Nukem 3D oyunu gelir. İlk defa böyle gelişmiş bir motorla, daha önce alışmadığımız bir oynanışla karşılaşmıştık. Duke'ün çevreyle olan ilişkileri de (pisuar kullanması, bar kızlarına para uzatması...) oyuna yeni bir boyut getirmişti. Zaten Duke Nukem Forever ile bunların çok daha iyisini tekrar yaşayacağız (umarım).

Come Get Some...

Duke Nukem 3D'den sonra, PC'de herhangi, yeni bir Duke oyunu göremediğimiz için, PSX'imize doğru yöneldik ve Duke Nukem: Time to Kill ile karşılaştık. Bir çok insanın iyi bildiği ama benim bir şey benzetemediğim oyunun en farklı özelliği, artık Duke'ün 3 boyutlu, Tomb Raider tarzı bir görünüme sahip olmasıydı. Yani özünden sapmış bir Duke Nukem. Oynanış ise aynıydı. Yine bir dolu silah, çeşitli ekipmanlar ve eski garip uzaylılara benzeyen yaratıklar, oyunun içine serpiştirilmişti. Sanırım ki oyunun satışları fena gitmedi ve N-Space, yepyeni bir Duke Nukem oyunuyla PSX'te kendini gösterdi: Land of the Babes.

Saf Aksiyon

Kendilerine has bir espri anlayışı olan uzaylılar, gelecekte bir zamanda, dünyayı işgal edip, bütün bayanları, kendi gezegenlerine ışınlarlar. Bu gezegenden kurtulan bir "Babe", boyut kapısı yardımıyla dünyaya döner ve Duke'ün yardımını ister. Tam bu sırada ise öldürülür fakat bu Duke'ün boyut kapısını kullanmamasını önleyememiştir. Sonuçta, Duke, Babe'lerin dünyasına girmiştir. Her ne kadar konu fena değil gibi gözükse de, oynanış konuyu rezil etmeye yetiyor. Bir kere, Duke'ün, Tomb Raider stiline olmasına baştan karşıyım ben. İster önyargı, ister başka bir şey deyin ama Duke bir FPS olarak kalmalıydı. Bu halde tüm karizması yok olmuş. Amacınız ise, her bölümde çıkışı bulmak. Bunu yaratık öldürerek, çeşitli kartlarla kapıları açıp, ilerlemeye çalışmakla sağlıyorsunuz. Yine roket atar, plazma silahı, holoduke, jetpack gibi eşya ve silahlar hizmetinizde. Silahlarda ise devrim yaratacak bir yenilik bulunmuyor maalesef.

Yine Tomb Raider benzetmesi olacak ama, Duke Nukem 3D'de hiç görmediğimiz platform tarzındaki zıplamalar, ordan oraya atılmalar, bu oyunda mevcut ve bence bir o kadar da gereksiz. Oyunu sıkıcı ve monoton bir hale getirmekten daha ilersine yaramıyor.

Karşılaştığınız düşmanların yapay zekaları ise gerizekalli seviyesinde. Üstünüze üstünüze gelmekten daha fazlasını yapamıyorlar.

Kötü Grafikler

Time to Kill'den daha çok, bir Danger Girl etkisi de görüyoruz oyunda. Örneğin daha önce Duke'ün yanından bile geçmediği Sniper tüfeği, bu oyunda mevcut fakat ne kadar işe yarar diye sorarsanız, pek bir işe yaramadığını söylemek zorundayım.

Bütün bunların yanında, oyunun basit bir aksiyondan daha iyisi olduğunu söylemem zor. Üstünde çok uğraşmadan, laf olsun diye, Duke Nukem adını kullanarak sürülmüş, bayağı bir yapıt.

Grafikler ise en az oynanış kadar kötü. Pixelleri tek tek sayabileceğiniz gibi, zayıf karakter animasyonları da dikkatinizden kaçmayacaktır. Işıklandırma efektleri de yetersiz gözüküyor. Biraz daha olumsuz olursam, çevreme dehşet saçacağım. Tamamıyla bir eksi görünümündeyim şu an. Bence bu kadar yeter.



GRAFIK 3.0

Frame-rate rezillik boyutunda iken, kötü karakter modelleri ve zayıf ışıklandırma efektleri de buna tuz biber oluyor.

SES 2.5

Grafikler kötü, oynanış kötü, bari seslerden kurtarsaydık diyoruz ama onlar daha da kötü. Duke'ün karizmatik sesi bile bir şeye benzemiyor.

KONTROL 4.0

Danger Girl'den çok daha iyi olduğu kesin. Hatta Time to Kill'den bile iyi. Sanırım oyunun tek iyi yönü.

EĞLENCE 2.0

Training bölümünü bitirdikten sonra, oyunu neden oynadığınızı kendinize sormadan edemeyeceksiniz. Kendini tekrarlayan yapıyla, birkaç bölümden fazlasını oynamak, hem akıl, hem de sinir sağlığınız için zararlı.



BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS

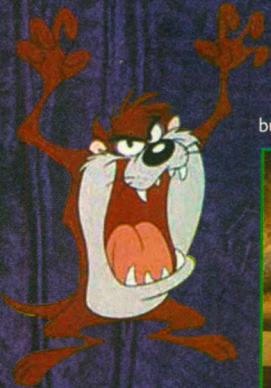
Bundan bir süre önce çıkan, Bugs Bunny: Lost in Time'i ben mi yazmıştım hatırlamıyorum ama, o oyunun neredeyse aynısıyla karşı karşıyayız şu an. Oyunun adından da anlaşılacağı gibi, yepyeni bir arkadaşınız da var. Tasmania canavarı veya Tasmanian Devil ya da Hirigosa Niçava (bu kadar da atılmaz).

Eğlenceli...

Lost in Time'i oynayan bir grup ele alalım, bir de bu oyunu hiç oynamamış bir grup. Laboratuvar koşulları altında, ilk grup, Time Busters'ı sıkıcı bulup, nerede yenilik diyecek, diğer grup ise, "aaa ne eğlenceli oyun, hadi oynayalım hiç sıkılmamacasına" diyerek, şen şakrak oyuna doğru ilerleyecek. Dolayısıyla, birkaç değişiklik dışında, pek bir yenilik yok Time Busters'da.

Oyundaki en büyük yenilik, kuşkusuz ki, Bugs Bunny'nin yoldaşı Taz'in oyuna eklenmiş olması. Oyun içinde herhangi bir zaman, bu iki karakter arasında geçiş yapabiliyor, onların özel hareketlerini kullanabiliyorsunuz.

Bugs Bunny, yüksek yerlere zıplamada uzman ve teknik işleri halledebiliyor. Taz ise, ataklarıyla daha iyi ama manivelayı itirmek yerine, yemeyi tercih ediyor. Dolayısıyla, oyun içinde yapılacak ufak bulmacaları Bugs'a bırakmayı ve geri kalan dövüş kısmını ise Taz'la halletmeyi iyice öğrenmelisiniz.



Çılgın...

Time Busters'in konusu, yine bir zaman makinesiyle ilgili. Bu sefer zamanı bir ölçüde kontrol eden bir makine bozuluyor ve siz de bunu tamir etmek için, eski çağlara gidiyor, gelecekte Marvin'le karşılaşıyorsunuz. Bütün bölümlerdeki temel amacınız ise, sürekli bir şeyler bulmak. Diğer platformlardan farklı olan özelliği de bu oyunun. Pek uymasa da, Sonic Adventure havası seziyor. Örneğin ilk bölüm, yani Aztec, büyük bir alanı kapsıyor. Burada birçok eşyayı, ortalığa saçılmış olarak görüyorsunuz. Ortalıktaki birkaç düşmanla hiç uğraşmadan, diğer alt bölümlere geçmeniz mümkün. Yani asıl aksiyon, alt bölümlerde.

Renkli...

Biraz önce amacınızın bir şeyler bulmak olduğunu söyledim. Şimdi bunu açıyorum. Sözde zaman makinasının parçaları dağılmış ve sizde çark şeklindeki parçaları topluyorsunuz. Her bölümde en az 1000 ve üstü parça ve bu parçaların 1, 5, 10, 25, 100 şeklinde değerlere sahip olduğunu düşünürsek, oyunda ne kadar zaman harcamanız gerektiğini anlatmış olurum.

Tabii toplamamız gerekenler sadece bunlar değil. Bölüm sonundaki boss'u açmak için çeşitli token'lara, enerjinizi düzeltmek içinse, havuca ihtiyacınız var.

Bambaşka...

Oyunun ilerleyen bölümlerinde, Taz ile Bugs, çeşitli hareketler öğrenecek ve bununla daha kolay ilerleyecekler. Örneğin en başta öğreneceğiniz Taz'in kafasına basarak zıplama özelliği ile,



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Artificial Mind+Movement
- Yayıncı: Infogrames
- 2 oyuncu
- Platform
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.5	4.0	3.5



Bugs'ın yüksek noktalara ulaşmasını sağlayabilirsiniz. Bölümlerin altındaki alt bölümlerin çeşidi ise sayısız. Her türlü oyunla karşılaşabileceğinizi söyleyebilirim. Zaten oyunun asıl zevki de buralarda çıkıyor.

Görüntüler ise, biraz sade olmasının yanında, oyunun atmosferine uygun bir nitelik taşıyor. Bu sadeliğin nedeni ise, oyunun 3. boyutta geçmesinden dolayı ve Psx'in gücünün fazla texture yaratmaya yetmemesi. Yine de karakterlerin görüntüleri ve tavırları, çizgi filmi aratmayacak derecede iyi. Alınması gereken bir oyun mu? Büyükler için sadece birkaç saatlik eğlence, küçükler içinse vazgeçilemez bir macera. **G**

GRAFİK 4.0

Biraz daha renkli ve biraz daha iyi kamera açılarıyla, çok daha iyi olabilirdi görüntüler. Aslında bunlar bahane. Beni asıl oyundan iten, Bugs Bunny'nin bırıklarının bu kadar kötü yapılmış olması. Felaket.

SES 4.5

İçinde Bugs ve Taz'in bulunduğunu belli eden ses efektleri ve müzikler. Daha iyisi olabilir miydi diye düşünüyorum, bulamıyorum.

KONTROL 4.0

Her ne kadar üç boyutlu ortamlarda, platform tarzı hareketler yapsanız da, bunun zorluğunu hissetmiyorsunuz. Yalnız bazen kamera açıları yüzünden yönünüzü kaybettiğiniz olabiliyor.

EĞLENCE 3.5

Sürekli bir şeyler aramasanız ve daha sürükleyici bir oynanış olsa, oyun çok daha zevkli olabilirdi. Bir süre sonra, aramaktan sıkılıyor ve oyunu bırakmasını getiriyor. Yine de Taz ve Bugs ile oynayabileceğiniz başka bir oyun yok.



BLADE



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: HammerHead
- Yayıncı: Activision
- Aksiyon
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
2.5	3.0	2.0	2.5

Geçen yazdan önceki yaz olmalı (oyunların çıkış tarihlerini hatırlamadığım gibi, filmlerin de hatırlamıyorum; hatta sanırım hiçbir şeyin çıkış tarihini hatırlamıyorum), Blade sinemalara geldiğinde, ilk önce herkes bir an duraksadı, bu nedir, ne değildir diye düşüncelere daldı ve sonrasında ise, filmin mükemmel aksiyonuyla kendinden geçti. Bunların içine ben de dahilim ki, şu an filmin DVD'sini bulsam, bir çırpıda alacağım. Durum böyleyken, Blade'in oyununun da çok iyi olmasını bekledim. Beklemez olaydım...

Filmlerin Oyunları...

Blade'in oynanışı çok kolay. Hatta o kadar kolay ki, oyunu Playstation'ınız oynuyor, siz bakıyorsunuz. Tomb Raider tarzı bir görüntü açısıyla ama daha rezil kontrollerle sağlanan oynanış, çoğu zaman sizi sıkıntıya sokmaktan ileri gidemiyor. Oyuna ilk başladığınızda, kuşkusuz ki, "Bu oyunun nesi kötü?" sözleri ağızınızdan ve beyninizden dökülecek, ama sanmayın ki, ilk izlenim her zaman önemlidir. Her ne kadar başlarda oyun hoşunuza gidecek olsa bile, bir süre sonra, ilk düşman karşılaşmanızda hayal kırığına uğrayacaksınız.



tutulmuş. Yani gideceğiniz yol açık belli. Yine de yükseklere tırmandığınızda, Blade'in gücünü arttıracak birçok eşya bulmanız da mümkün olabiliyor.

Oyunun belki tek iyi tarafı ise, bulabileceğiniz birçok silah ve cephanenin olması. Bulabileceğiniz silahlar tabancalardan, pompalı tüfeklere ve vampir patlatan serumlara kadar uzanırken, cephaneler de karbon, gümüş, normal vs. gibi birçok materyale ayrılabilir. Bu da düşmanlarınıza karşı, hangi silahın en etkili olduğunu öğrenmeniz anlamına geliyor.

Grafikler ise ayrı bir konu. Öyle ki, bir sayfa boyunca anlatabilirim. Kısacası, filme uymayan ortamlar ve üstünde uğraşılma-mış birçok texture görüyoruz. Kamera açıları da bu iticiliğe tuz biber oluyor. Normalde karanlık bir atmosfer yaratılmak istenmişken, bunun da anlamsız ve garip gölge efektleriyle sağlanma-ya çalışılması, bardağı taşıran son damla oluyor. Oyun bir kenara atılıyor.



Oyunda, ekranda birçok düşman varken zorluk çekmemeniz açısından eklenmiş olan "hedefe kilitlenme" özelliği ile, ilk düşmanınıza kilitleneceksiniz fakat düşmanınızı 30 metre öteden, saçma bir tabancayla öldürmenin, nedense zevki olmadığını anlayacaksınız. Biraz daha ilerledikten sonra, üstünüze çığınca koşan bir adama, kurşunların nerdeyse hiç zarar vermediğini görüp, oyunun başından beri yanınızda taşıdığınız kılıcınızı sarılacaksınız.

Hep Böyle...

Kılıç sözcüğü belki bir anda, filmdeki o muhteşem kılıçlı aksiyon sahnelerini hatırlatmıştır ama oyunda böyle bir aksiyon görmek mümkün değil. Üstünüze gelen vampir, enerjinizin bir bölümünü götürdükten sonra, kılıç darbelerinizle yere yığıyor ama bunun da zevkli olduğunu söylemek oldukça zor.

Blade'in hareketleri tabancayla ateş etmekten, kılıçla saldırmaktan daha da öteye gidebiliyor enteresan bir şekilde. İsterseniz kılıcınızı hiç kullanmadan yumruklar savurabilir veya tekmelerle rakiplerinizi yere indirebilirsiniz. Tabii bunlar vampirlere karşı çok etkili değil.

Belki hareketlerin animasyonları iyi olabilir. Belki düşmanlarınıza karşı etkili de olabilir fakat en basitinden birkaç kılıç darbesini düşmanınıza yedirmek için bile uğraşmanız gerekiyor.

Kötü mü Olmalı?

Hayır olmamalıydı. O kadar umutluydum ki, oyunun arkasında, PSX'nin şaheserlerinden, Quake 2'nin yapımcısının bulunduğunu görünce, işte şahane bir oyunla karşılaşacağız dedim. Tabii yine hayal kırıklığı.

Blade'in arştırdığı ve koşturduğu ortamlar, Tomb Raider ve türevlerinin aksine, daha düz ve sade

GRAFIK 2.5

Texture'lar kötü, framerate felaket olunca, üstünde az da uğraşılmış olan karakter animasyonları da kayboluyor. "Nasil bu kadar kötü?" sorusu kulaklarınızda yankılanıyor.

SES 3.0

Hiçbir özelliği olmayan, anlamsız ses efektleri. Seslendirmeler de bir şey benzemiyor. Fon müziği ise idare eder. 3 cümlede özetledim, rahatım.

KONTROL 2.0

"Nasil bu kadar kötü?" sorusu, kontroller için de geçerli. Strafe özelliğinin çok iyi ayarlanmış olması gerekirken, bunu hiç de rahat bulamıyoruz. Düşmanlarınızla karşılaştığınızda çekeceğiniz zorluklar ise ayrı birer olay.

EĞLENCE 2.5

Filmizi izleyin, posterlerine bakın, ama bu oyunu sakın almayın.



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Heavy Iron
- Yayıncı: THQ
- Action/Adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK



SES



KONTROL



EĞLENCE



Evil Dead: Hail To The King

Görünüşten daha önemli olan içeriktir. Derinliklerine indikçe, gerçeğe daha çok yaklaşırın. Bu dünyanın gerçektirinden uzaklaşıp, bilinmez doğru uzanan yolda, ışıkların seni yönlendirmesini beklersin. Karanlık ve korku, tek ışığın olacaktır. Bunların üstesinden gelmesini bilirsen, gerçekle yüzleşebilirsin. Ne burada, ne de başka bir yerde. Sadece Ölülerin Kitabı, Necronomicon'da...

Gizemli ve Korkulu

Ash'in hikayesi, Necronomicon adlı kitabı bulmasıyla başlıyor. Burada ölümlerle temasa geçiyor ve akıl almaz yaratıklar, Ash'i sakin dağ evinde kovalamaya başlıyor. Bu hem oyunun konusu, hem de korku türünün ünlü isimlerinden, Evil Dead'in ana hikayesi. Çevrildiği zamanlarda büyük ilgi toplayan, Sam Raimi'nin ünlü eseri Evil Dead, oyunlar için de elbette güzel bir malzemeydi ve yeni yeni keşfedilebildi ancak. Gerçi oyunun yapımı uzun süredir devam ediyor ve sürekli haberlerini almaktaydık fakat bir türlü gerçekçile yüz yüze gelemedik. Aslında o bekleme süresine dek sürseydi daha iyi olurdu çünkü ortaya çıkan eser, bir Resident Evil kopyasından daha fazlası değil (damgayı da koyduk).



Akil Almaz ve Şaşırtıcı

Oyunda asıl akıl almaz olan, konusundan ve hikayesinden çok, böyle kaliteli bir yapıtın, heba edilmiş olması yatıyor. Oyuna gayet güzel bir FMV ile başlıyoruz ve Ash'in kulübesinin detayları da başta göz kamaştırıcı gözüküyor. Yalnız oynanışa geçtiğiniz anda, yani Ash'i kontrol etmeye başladığınızda, tüm problemler ortaya çıkıyor.

Normalde, eğer filmi izlediyseniz, kamera sürekli karakterin arkasından, onu takip eder. Böylece heyecanı ve gerilimi daha çok hissedersiniz. Oyunda ise buna rastlamak mümkün değil. Tam bir Resident Evil görüntüsü mevcut ve kesinlikle Resident Evil'dan daha iyi değil.

Kamera açılan bu haldeyken, Ash'in kontrolleri de çok kolay sayılmaz. Mekanlarda gezerken, RE'deki gibi rahat davranamayacaksınız ve bir süre sonra sürekli duvarlara takıldığınızı farkedeceksiniz.

İnanılmaz Ama Gerçek

Oyuna başladığınız anda, Ash ortalıkta bulduğu bir balta ve elektrikli testereyi ele geçiriyor ve iki elinde iki silah şeklinde, kahramanca düşmanlarına doğru ilerliyor. Ash'in iki ayrı silah kullanabilmesi belki hoş bir özellik fakat, benzin olmadan elektrikli testere bir işe yaramayacağı gibi, baltanız da ufak bir izci baltasından öte bir araç değil (izci baltası diye bir şey varsa tabii). Oyunun ilerlerinde bulacağınız ateşli silahlar ise, yine yaratıkları öldürmede yeterli olamıyor. Benzinli bir elektrikli testere ise, düşmanlarınızı korkulu rüyası olabilir.

Tabii yaratıklar konusuna da değinmek lazım. Oyunun başından sonuna kadar, hiçbir yaratığı görmek istemeyeceksiniz. Sürekli öldürdüğünüz bu yaratıklar, ne yaparsanız yapın, tekrar canlanacak ve sizi deli edecektir. Sanki platform oyunundasınız da, ekran değişip, tekrar eski ekrana döndüğünüzde yine aynı yaratıklar var. Baştaki düşmanlarınız pek iyi görünmese de, ilkeri bölümlerde, ölü numarası yapan yaratıklar, bir an için yerinizden hoplamanıza yetecektir. Resident Evil tarzı şok olayların bir benzeri burada da var anlayacağınız.



GRAFİK 3.5

Pre-render'lı arkaplanlar bana kalırsa RE'dan biraz daha iyi gözüküyor ama bu da kısıtlı bir mekanda. Geri kalan yerlerde, yaratıkların kötü animasyonlarıyla baş başasınız.

SES 4.5

Oyunun en iyi noktası sanırım sesleri. Arka plan müzikleri orkestra eşliğinde kulağınıza sunuluyor (bu da ne demekse) ve ses efektleri oyuna ufak da olsa bir atmosfer katabiliyor.

KONTROL 3.0

Kontroller için rezil desem yeri der. Kamera açmaları, karakterinizi yönlendirmede destek olacağına, köstek pozisyonuna giriyor ve savaşlarda yaratıkları öldürmek için ekstra efor sarfediyorsunuz.

EĞLENCE 2.5

Maalesef eğlence adına hiçbir şey bulamayacağınız bir oyun Evil Dead. Bir süre sonra, bir köşeye atıp, Resident Evil 4'ü beklemeye başlayacaksınız. Silent Hill 2 de olabilir.





Starlancer



TUNA SENTUNA

- Yapımcı: Warthog
- Yayıncı: Crave Entertainment
- Uzun simülasyonu
- 6 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK



SES



KONTROL



EĞLENCE



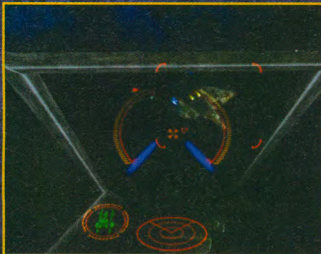
Starlancer'la tanışmam oldukça ilginçtir. Bir gün MCM'i izlerken –ki normalde hiç izlemem, 10 dakikalık oyun programlarına denk geldim ve mükemmel grafikli bir uzay simülasyonu oyununu gösterdiklerine tanık oldum. Nedir, ne değildir diye bakarken, oyuna iyice büyülenmişim zaten. En son alt yazı olarak, Dreamcast – Starlancer yazınca, bir an için sevindim, sonra da oyunun çıkış tarihini öğrenmek için İnternet başına oturdum. Daha o zaman, oyunun çıkmasına en az 6 ay gibi bir süre vardı. Hatta daha fazla bile olabilir.

Uzayın Derinliklerinde...

Her ne kadar, oyunları Dreamcast'te oynamayı daha çok sevsem de, PC'de de güzel bir oyun çıktı mı dayanamıyorum. Mesela şu sıralar, Sacrifice'in başından kalkamaz oldum. Starlancer'ın da, Dreamcast'ten önce PC'de çıkmış olması, benim bu oyunu hemen almama neden oldu elbette. PC olsun, DC olsun fark etmedi bir an ve oyunu başına oturdum. Bu tür oyunları sevmemin en büyük nedeni ise, PSX'teki Colony Wars serisidir. Özellikle ikinci ve üçüncü oyuna inanılmaz derecede bayılmışım. Starlancer da, en azından televizyonda, bu seri kadar iyi gözüktüyordu. Hatta daha bile iyi.

Yıldızların Arasında...

Oyunumuzun konusu, aslında sadece bu mükemmel aksiyona bir hikaye katmak amacıyla hazırlanmış. Koalisyon (Coalition) ile İttifak (Alliance) arasında çıkan anlamsız bir sürtüşmeden dolayı savaş çıkmıştır ve siz de 45. filo'da bir uzay gemisini kontrol etmektesinizdir.



Şunu belirtmeliyim ki, oyunun menüleri ve anlatımı, kısaca sunuluşu çok düzenli ve iyi gözüküyor. Ana oyuna geçmeden önce, tutorial kısmında, geminizin kontrollerini öğrenmenizi önermeliyim çünkü oyun içinde bu konuda biraz zorlanabilirsiniz.

Hikaye moduna geçtiğinizde ise, çeşitli görevleri yerine getirmek üzere geminizin koltuğuna kurulacaksınız. Bu noktada ise, gemilerden bahsetmek gerekir. Başta dört adet gemiden bir tanesini seçerek, ilk görevlerinizi yerine getirmeye uğraşacaksınız fakat daha sonra, daha güçlü gemiler de hizmetinize sunulacak.

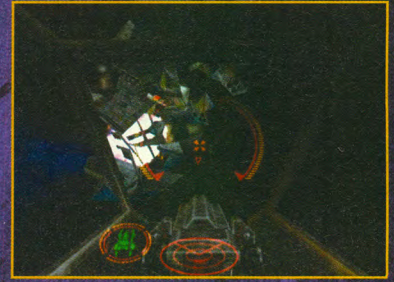
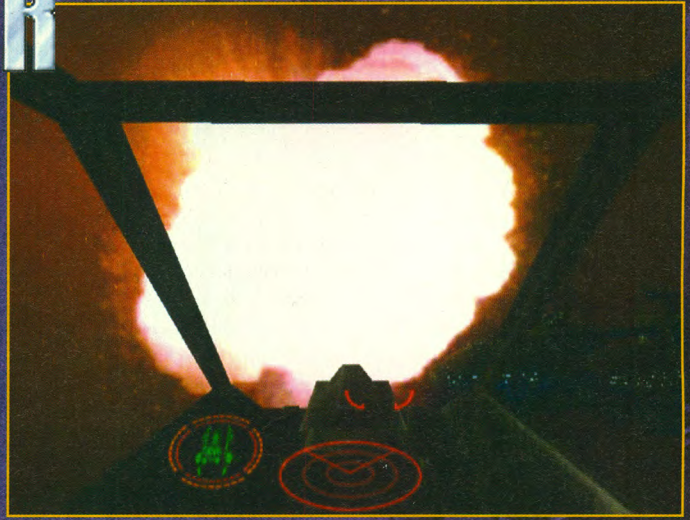
Görev alacağınız bölümler ise, uzayın derinliklerinde geçecek. Yani Colony Wars stili gezegen yüzeyi içeren görevler pek aramayın. Daha çok, kargo gemisine eskortluk yap, yaklaşan filoyu yok et, beni koru, kendini kurtar şeklinde görevleri yerine getireceksiniz. Bu görevlerde başarılı olup olmamak da size bağlı. Yani bir görevi beceremediniz diyelim, önünüzü direk Game Over yazısı gelmeyecek. Bir sonraki görev, buna göre değişik olacak. Görevlerin böyle bağlantılı olması ise, oyunun lineer bir yapıda ilerlemesini engelliyor, oyunun atmosferi genişliyor.

Yıldız Mızrakçısı

Böylece oyunun adını Türkçe'ye çevirince ne hale geldiğini, gözlerimizle de görmüş olduk. Oyuna devam edersek, gemi seçimlerinizin yanında, elbette silahlarla da uğraşacaksınız. Her bölümün başında çeşitli silahlarla geminizi donatmanıza izin verilecek ve seçebileceğiniz sadece lazer silahlarıyla sınırlı değil. Birçok roket türü silahı da geminize yükleyebilirsiniz.

Düşmanlarının yapay zekası ise oldukça iyi ayarlanmış. Sadece sizi yok etmek için üstünüze gelmiyorlar, aynı zamanda manevralarla silahlarınızdan kaçıp, değişik taktikler de uyguluyorlar. Tabi oyuna alıştıktan sonra, bunlardan da kurtulmak kolay bir hâl alıyor.

Colony Wars ve türü oyunları sevenlerin mutlaka alması, arşivlerine katması gereken bir oyun Starlancer. Online oyun olanağı ile de, altı kişiye kadar destek sağlayabiliyor. Oynayın, oynattırın.



GRAFİK 4.5

Biraz karanlık bir yapıya sahip olsa da, gemilerin dizaynı ve modellemeleri, gerçekten iyi gözüküyor. Işık efektleri de bu karanlık ortamda kendini belli ediyor. Zaten bundan başka grafik detayı oyunda bulunmuyor.

SES 4.5

Müzikler her ne kadar iyi olsa da, asıl ses efektleri silahlarda bitiyor. Oyun içinde pilotların birbirleriyle konuşması ise, sanki gerçekten bir uzay gemisini kontrol ediyormuşsunuz havası yaratıyor.

KONTROL 5.0

PC versiyonunun aksine, daha kolay kontroller sunuyor. Yine de alışmak biraz zaman alabilir.

EĞLENCE 5.0

Eğer tonlarca görev yetmezse, online olanaklarıyla, oyunu başka arkadaşlarınızla da oynayabilirsiniz. Lineer olmayan görev sistemi de oyunun ömrünü uzatıyor.



VANISHING POINT

Elimde iki oyun vardı. Pod: Speedzone ve Vanishing Point. İlk önce bir tanesini oynayıp, incelemesini yazmalıydım ve Pod'u seçtim. Büyük bir sinir içerisinde de incelemesini yaptım. Belki bu ay, derginin bir yerlerinde görürsünüz. Vanishing Point hakkında birkaç iyi eleştiri duyduğum için onu sona bırakmışım. Tamam yalan söylüyorum, gelecekte geçen ve hızlı oyunları daha çok severim, dolayısıyla Pod'u daha önce oynadım. Her neyse, Vanishing Point'i sona bırakmanın da son derece anlamsız olduğunu düşündüm. Taa ki, oyunda biraz ilerleyene kadar.

Trafikle Mücadele

Vanishing Point, birçok değişik aracı bulduğu, oldukça iyi bir yarış. Bu araçlar ise, günlük hayatta görebileceğimiz türden arabaları içerirken, hayallerimizde göreceğimizi de içeriyor. Oyuna ilk başladığınızda ise, "e hani nerede bu arabalar" sorusu havada uçacak çünkü elinizde sadece Ford Mustang Cobra ve Ford Explorer bulunduğunu görüp, bozulacaksınız. Tam bunlara katılabileceğinizi düşünürken, arabaların tek kelimeyle "out of control" olduğunu anlayıp, kontrolörünüzü bir tarafa fırlatıyorsunuz. Birkaç denemeden sonra, birinci gelmeyi başarılırsanız, işte o zaman oyunun gerçek keyfi çıkmaya başlıyor.

Oyunda her kazandığınız, daha doğrusu birinci geldiğiniz yarış, bir gizliliği açmaya yarıyor. Bu bir araba, pist veya video olabilir. Bir-iki gizliliği açtıktan sonra, Alfa Romeo'nun, iyi bir model, spor arabasıyla karşılaşılıp, oyunun gerçek kontrollerini hissetmeye başlıyorsunuz. Daha sonra ise, arabaların ayarlarını yapabileceğinizi sağlayan mod'u açarak, gerçek oyuna adım atmış bulunuyorsunuz.



GERÇEKÇİ YARIŞ

Arcade ve Tournament olarak ikiye ayrılmış yarış mod'larının hangisinde birinci olun fark etmez, yine de bir gizlilik açmış oluyorsunuz. Pistlerde ise, uğraşmanız gereken 2 faktör bulunuyor. Bunlardan birincisi rakipleriniz ve geri kalanlar, hantal hantal gezinen, normal insanların kullandığı arabalar. Yarışlarda, bu faktörlerden herhangi birine çarpmanız, bana kalırsa mükemmel ayarlanmış çarpma etkilerini ortaya çıkaracaktır. Sega GT'de bile görülmeyen araba fizikleri, oyunda çok iyi ayarlanmış. Örneğin bir arabanın kenarına çarptınız ve arabanızın sol tarafı havaya kalktı. Bu, araba-

nızın bir kere yalpalayarak, o kısmının yere inmesiyle düzelmiyor. Arabanız bir sola, bir sağa yatıyor ve en sonunda eski halini alıyor. Bunu en iyi görerek anlayabilirsiniz. El frenini iyi kullanmayı öğrenirseniz, dönüşleri de çok olay çözebilirsiniz. Buradaki gerçekçilik de oldukça etkileyici.

AKROBATİK GÖSTERİLER

Oyuna bir kere alıştıktan sonra, birinci gelecek tüm gizlilikleri ortaya çıkarmaya başlayacaksınız. Stunt mod'unu açtığınızda ise, yepyeni bir oyunla karşılaşacaksınız. Bu mod'da, seçtiğiniz araba ile, çeşitli hareketler gerçekleştirmeye uğraşıyorsunuz. Bir noktadan hız alarak, havada 360 derece dönüp, dev bir çemberin içinden geçmek, en zor hareketlerden bir tanesi. Bunun gibi birçok hareketi, tek tek gerçekleştirmeye çalışıyorsunuz.



GRAFIK 4.5

Arabaların ve pistlerin dizaynı mükemmel. Pistlerdeki detaylar ise, dikkat edilmesi gereken başka bir konu. Araba çarpışmalarının görüntüleri de buna eklenince, elimizde mükemmele yakın görüntüler oluyor.

SES 4.5

Belki yarışırken fonu kaplayan müzikler herkesin hoşuna gitmez ama benim oldukça hoşuma gitti. Ses efektleri de oyuna uygun gözüküyor.

KONTROL 4.0

Oyunun başında kontrollere küfür etmeniz de, ilerledikçe, arabanızın ayarlarını yaparak, kontrolleri istediğiniz hale getirebiliyorsunuz. Bazı arabaların buna ihtiyacı olmuyor bile.

EĞLENCE 4.5

Eğer bir dolu gizli araba, pist ve mod'ları açmak, eğlenmenize yetmiyorsa, İnternet'ten yeni arabalar indirirseniz de devam edebilirsiniz. Varolan arabalarla yarışmak, zaten ayrı bir zevk.



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Clockwork Games
- Yayıncı: Acclaim
- Yarış
- 2 oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.5	4.0	4.5



pod SPEEDZONE



TUNA SENTUNA

- Yapımcı: Ubi Soft
- Yarış
- 4 oyuncu
- Piyasada

GRAFIK SES KONTROL EĞLENCE

3.5	3.0	2.5	2.5

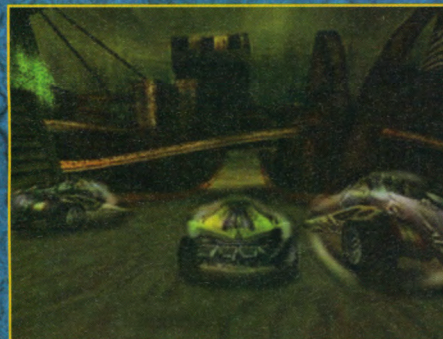
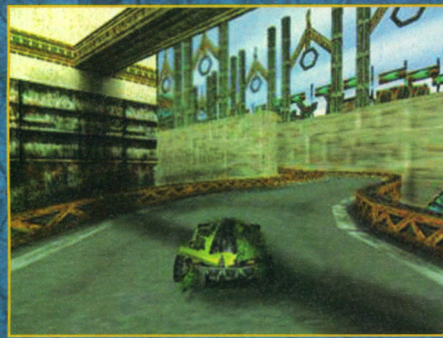
Araba kullanırken, en büyük tehlike, dikkatsizlikten önce, hız sınırlarını zorlamanızı sağlayacak bir müzik dinlemektir. Daha da kötüsü, bu olayı, Pod gibi bir oyun oynadıktan sonra denemenizdir ki bunun sonuçları tahmin edemeyeceğiniz boyutlara ulaşabilir. Dolayısıyla, gaz gelme hislerinizi, araba kullanmadan önce evde bırakın ve Pod: Speedzone oynayın. Ya da oynamayın çünkü oynanabilecek kalitede bir oyun olduğuna pek sanmıyorum.

Hız Sınırlarının Ütesinde

Pod'u pod yapan nedir diye sorarsanız, size verecek pek bir cevabım olamaz çünkü soru saçma. Ama pod'u hızlı yapan nedir dersanız, konusunu gelecek bir zamandan alması ve içinde bulunan yarış araçlarının da son derece yüksek bir teknolojiyle üretilmiş olması şeklinde bağlayabilirim.

Pod, adından da rahatlıkla anlaşılacağı gibi, çok hızlı bir yarış oyunu. Daha önce PC'de, sadece Pod adında gördüğümüz, MMX işlemcisini tanıyan ilk oyun, Pod: Speedzone'un atası oluyor. Bu iki oyunu karşılaştırmak ise normalde hata gibi gözükebilirdi ama aralarında pek bir fark olmadığı için, halen çeşitli benzetmeler yapabiliriz.

Öncelikle, ilk oyundaki hız hissini çok daha gelişmiş bir şekli görüyoruz yeni oyunda. Zaten oyunun neredeyse tek iyi yönü de burası. Seçtiğiniz araçların hepsi, inanılmaz bir hıza ulaşabiliyor



eğer bunu yapacak uygun bir pist bulabilirsiniz. Bu noktada ise kontrol ve pist problemi ortaya çıkıyor. Pistler her ne kadar çok iyi dizayn edilmiş olsa da, yolun genişliği yüzünden, yüksek hızlarda giderken, dönüşleri almanız çok zorlaşıyor ve istemeden yol kenarlarına çarpıyorsunuz. Yolda başka bir araba kaza yapmış ise, bunun yanından geçmek de bir o kadar zor çünkü yolun yarısını işgal etmiş oluyor.

Pistlerde diğer karşılaşılabilecek durumlar ise, çeşitli objeler. Bunların birçoğu çarparak yok edilebilirken, bazıları da size zarar vermek için, özellikle orada bulunuyorlar. Dolayısıyla, bunlara da dikkat etmeniz şart.

Oyundaki modlar ise, şampiyona, single race ve alıştırmaya türünde, alışılmış modlardan oluşuyor. Herhangi bir değişik durum göremiyoruz.

Grafikler üstünde biraz yoğunlaşmış olsalardı, çok daha iyisini görebilirdik. Her ne kadar pistlerin dizaynı, Dreamcast kalitesinde olsa da, araçlar buna ulaşmıyor. İlk Pod'un da araçları belki iyi değildi ama birkaç tanesi vardı ki, gerçekte güzel gözüküyordu. Speedzone'da ise neredeyse tüm araçlar, müsvedde gibi gözüküyor. Işıklıdırma efektleri, pistleri güzel gösterebiliyor ama geri kalan silah efektlerinde pek iş yok.

Speedzone için söylenebilecekler bunlar. Ne iyi, ne de felaket bir oyun ama bana sorarsanız, bir kez oynanıp, bir kenara bırakılacak türden bir oyun. PSX'iniz varsa, doya doya Rollcage oynayın.



Kazalarla Dolu Bir Yarış

Pistlerde ilerlerken, diğer arabaları saf dışı etmek için, mayın ve lazer kılıklı bir silah kullanabiliyorsunuz. Oyunda zaten toplamda 3 adet power up var. Bunlardan geriye kalan ise hızınızı artırmaya yarayan bir power up. Mayın ve lazerin başka bir seçeneğinin olmaması ise, oyunda silahlar üstünde hiç durulmamış olduğunun en büyük kanıtı. Ayrıca pek işe yaradıkları da söylenemez. Gerçi rakiplerinizi, çarparak yoldan çıkarmak gibi bir amacınız hiç olmasın çünkü kendinizi yol kenarında bulmanız, daha olası.

Pistlerde diğer karşılaşılabilecek durumlar ise, çeşitli objeler. Bunların birçoğu çarparak yok edilebilirken, bazıları da size zarar vermek için, özellikle orada bulunuyorlar. Dolayısıyla, bunlara da dikkat etmeniz şart.

Oyundaki modlar ise, şampiyona, single race ve alıştırmaya türünde, alışılmış modlardan oluşuyor. Herhangi bir değişik durum göremiyoruz.

Grafikler üstünde biraz yoğunlaşmış olsalardı, çok daha iyisini görebilirdik. Her ne kadar pistlerin dizaynı, Dreamcast kalitesinde olsa da, araçlar buna ulaşmıyor. İlk Pod'un da araçları belki iyi değildi ama birkaç tanesi vardı ki, gerçekte güzel gözüküyordu.

Speedzone'da ise neredeyse tüm araçlar, müsvedde gibi gözüküyor. Işıklıdırma efektleri, pistleri güzel gösterebiliyor ama geri kalan silah efektlerinde pek iş yok.

Speedzone için söylenebilecekler bunlar. Ne iyi, ne de felaket bir oyun ama bana sorarsanız, bir kez oynanıp, bir kenara bırakılacak türden bir oyun. PSX'iniz varsa, doya doya Rollcage oynayın.

GRAFIK 3.5

Frame rate ve ışıklandırma efektleri oyuna uygun gözüküyor. Pist dizaynlarına da lafım yok fakat geriye kalan efektler ve araç dizaynları hiçbir şey benzemiyor.

SES 3.0

İnanın ki, oyundaki sesler hiç dikkatimi çekmedi. O kadar normal ve sıradan ki, duyun duymadığınızı bile anlayamıyorsunuz. Müzik var mıydı onu bile hatırlamıyorum (yok artık).

KONTROL 2.5

Araçların, kontrollere tepkisi çok kötü. Ya çok ağır gibi bir hava veriyorlar, ya da bir yere çarpınca havada taktaklar atıyorlar. Ayrıca yolun dar olması, kontrolleri iyice zorlaştırıyor.

EĞLENCE 2.5

Bir kaç pistte yarıştıktan sonra, oyundan zevk almayı kesiyorsunuz. Maalesef sürekli oynayacağınız türden bir oyun değil.





GRANDIA II

Bir oyun yapmak hiç kolay değil. Platformu olsun, macerası olsun, hepsinin üstünde yoğunlaşmak gerekir. Üstelik yapmaya çalıştığınız oyunun türü RPG ise, iki kat daha fazla çalışmanız icap eder. Öncelikle karakterlerin dizaynı önemlidir. Sonra oyunun zamanını düşünmek gerekir. Gelecekte mi, geçmişte mi, yoksa tamamiyle bir fantezi dünyasında mı geçecek. Bunu da belirledikten sonra, mekanları en iyi şekilde tasarlamaktır yapacağınız. Oyunun sistemi de önemlidir tabii. Bunları düşündükten sonra, zaten hikaye pat diye yerine oturur çünkü tüm bunları düşünürken hikayeyi kafanız kendi kendine uydurur. Grandia 2 ise, aynı bu şekilde yapılmış bir RPG'dir ve tüm RPG hayranları bu yazıyı okumalıdır.

DEĞİŞİKLİĞE İMZA ATIN

Grandia 2, belki Dreamcast'te devrim yapacak veya üstünde sürekli konuşulacak, oyuncakları yapıp, satılacak (kesin Japonya'da çıkmıştır ama) bir oyun olmayabilir ama RPG severlerin ihtiyaçlarını sonuna kadar karşılayacaktır. Öncelikle, oyunda konu adına çok bir şey aramayın. Eğer mükemmel, şaşırtıcı yönleri olan bir hikaye bekliyorsanız, biraz hayal kırıklığına uğrayacaksınız çünkü konu, "dünyayı kötülerden kurtarın" dan fazlası değil. Yalnız bu kesinlikle dikkate alınacak bir kusur değil. Oyunun geri kalan elemanları o kadar sağlam ki, konuya dikkat edesiniz gelmiyor.

Oyunun en büyük özelliği, her RPG'nin vazgeçilmezi olan, rastlantısal savaşların bu oyunda gözükmemesi. Karşılaşacağınız düşmanlar, zaten gezdiğiniz mekanlarda gözüküyorlar ve onlara satışıp, satışma- mak sizin elinizde.



SAVAŞIN VAZGEÇİLMEZİ...

Grubunuzda maksimum 4 karakteri bulundurabileceğiniz savaşlar, kuşkusuz ki oyunun en güzel kısmı. Her karakterin kendine göre bir zaman çizgisi var ve bu dolduğunu hareketini uygulayabiliyor. Eğer hareket yapmasanız istemezseniz, başka karaktere geçebilirsiniz. Aynı şekilde düşmanlarınızın da bir zaman çizgisi var. Eğer tam onlar atak yapacakken, siz de atağınızı buna göre ayarlarsanız, o harekete bir kontur atak yapmış olursunuz. Bunun yanında, ataklar da, Final Fantasy'deki gibi zıplayıp, düşmanınızın önüne düşerek gerçekleştirilmiyor. Karakteriniz, düşmanınıza doğru koşuyor ve atağınızı gerçekleştirmeye çalışıyor. Eğer uzaklığı ayarlayamazsanız, koşarken düşmana yakalanabilirsiniz. Bu noktada anlamanız gereken olay da şudur ki, her ne kadar savaşlar turn bazlı gözüksede, aslında gerçek zamanlı bir dövüş tarzı oyuna hakim.

BÜYÜLER VE DAHASI

Tabii ki savaşlarda sadece körü körüne saldırmıyorsunuz. Büyüleriniz ve becerileriniz de, özellikle boss karakterlerde oldukça işe yarıyor. Büyüler nasıl ele geçiriliyor. Her savaşta, ortalığa düşecek olan Magic coin'leri toplayarak, yeni büyüler elde edebilirsiniz veya eski büyüünüzü geliştirebilirsiniz. Yeni büyü derken tabii ki 30. level bir büyüü elde edebileceğinizi söylemiyorum. Büyüler de belirli bir sırada güçleniyor. Skill coin'ler ise, karakterlere özel, çeşitli atakları geliştirmekte kullanılıyor. Biraz önce savaşların opsiyonel olduğunu söyledim ama hem savaşların iyi yapısı, hem de karakterlerinizi geliştirmenizin tek anahtarı olduğundan, istemeden bu savaşlara girmek zorundasınız.

Gördüğünüz gibi karakterlerinizi değişik şekillerde geliştirmek de sizin elinizde. Oyunda bu kadar uğraşılacak konu olunca da, elbette Grandia 2 vazgeçilmez bir RPG oluyor.

Son sözüm, Dreamcast sahiplerinin alışveriş listesinin en üst sıralarında Grandia 2 isminin yazmasıdır.



	TUNA SENTUNA			
	■Yapımcı: Game Arts			
	■Yayıncı: Ubi Soft			
	■RPG			
	■Tek oyuncu			
■Piyasada				
GRAFIK	SES	KONTROL	EĞLENCE	
5.0	4.5	5.0	5.0	



GRAFIK 5.0

Rengarenk ve çok detaylı animasyonlara sahip karakterler. Savaşlardaki efektler ise göz kamaştırıcı. Gezdiğiniz mekanların tasarımı ise başka bir konu.

SES 4.5

Savaşlarda yer alan arka plan müzikleri, tek kelimeyle inanılmaz. Seslendirmeler ve efektler de yerli yerinde.

KONTROL 5.0

Savaş sistemini 10 saniyede anlayacağınız gibi, oyunun geri kalan kısmında zorlanacağınız hiçbir nokta olmayacak.

EĞLENCE 5.0

Grandia 2 belki RPG dünyasına yepyeni bir sistem sunmuyor fakat oynaması en zevkli RPG'lerden bir tanesi. Grafiklerinden, oynanışına, hiçbir zaman sıkılmayacaksınız ve kendinizi Grandia topraklarında gezerken bulacaksınız.

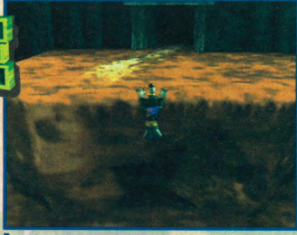


BANJO-TOOIE

S imdiden Banjo Kazooie hayranları geçtiğimiz yılın Kasım ayında piyasaya çıkmış olan Banjo-Tooie'ye gömülmüşlerdir. İster Action/Adventure manyağı olun isterseniz kartuşlardan hoşlanan bir N64 severi, bu oyunu mutlaka oynamanız gerekiyor.

Banjo-Kazooie oyununa oldukça farklı yenilikler getiren Banjo-Tooie bu sefer gerçekten de müthiş olmuş.

Nintendo'nun hayvan eğitici artık yaratıkları dışarıya çıkarıyor. Oyunda eski karakterlerden Banjo, Kazooie, Bootles ve Mumbo bulunuyor. Ekip, kötü kaz kardeşi tarafından hayata döndürülen Grunty cadısına karşı savaşıyor. Aynen bir önceki oyunda olduğu gibi yeni versiyon gayet güzel görünüyor: özenle işlenmiş 3D platform karakterleri, devasa büyüklükteki dünya, 14 mini oyun ve aklınızı baştan çıkaracak derinlikte bir oynanış sunuluyor.



İPUÇU: Kestirme yolları arayın. Jinjo kasabasında Wooded Hollow'a kolayca ulaşabileceğiniz bir mağara bulunuyor. Flap Flap zıplamasını kullanarak (Z tuşuna basılı tutup A tuşuna basın) buraya girebilirsiniz.



BROTHER BUZZ

- Yapımcı: Nintendo
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK

SES

KONTROL

EĞLENCE



5.0

4.0

4.5

4.5



İPUÇU: Mumbo Jumbo, Mayahem manastırında Golden Goliath'ı çağırıyor. Dart fırlatan kafaları bir an önce yok edin, daha önemli kafatası girişlerine de bir tekme atın. Devasa kayanın da işini bitirmeyi sakın unutmayın.



İPUÇU: Jinjo kasabasında Bottle's evini ziyaret ederek ondan dürbünler için zoom özelliğini alabilirsiniz. Wooded Hollow'a giden pasajda burada bulunuyor.



oldukça sıkıcı olabiliyor. Karakterlerin konuşmaları oyunun hayranları için oldukça tanıdık olan anlaşılmasız mumbo-jumbo dilinde (alt yazılar sayesinde ne dediklerini anlayabiliyoruz). Bu konuşma şekli oyunun havası ile gayet iyi örtüşüyor.

Parmaklara Dikkat

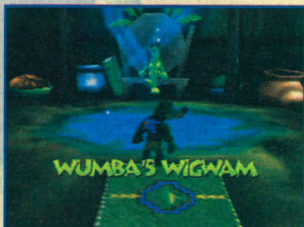
Banjo-Tooie'nin en iyi olduğu husus kuşkusuz oynanış. Banjo ve Kazooie hareketlerini aynen bir önceki oyundan alıyorlar ancak bazı yeni hareketlere de sahipler. Buna ek olarak oyunda FPS tipinde oynanan bir yumurta atış bölümü de bulunuyor (Rare nasıl olsa hem James Bond hem de Jan Dark'ın evi). Bunlara ek olarak Banjo ve Kazooie birbirinden ayrılarak değişik bulmacalar ve bölümler için başka karakterlerin şekillerine bürünebiliyorlar. Tüm bu işlemleri yönetmek ise oldukça kolay. Joystick'in hassasiyeti olayın dramasını ve hızını oldukça artırıyor.

Kıl, Yün ve Eğlence

Banjo-Tooie oldukça eğlenceli ve güzel görünümlü bir oyun. Değişik oyun modları sayesinde o anda nerede olduğunuzu veya hangi türde bir oyun oynadığınızı size kolayca unutturabiliyor. Muhtemelen oyunu oynarken bir çok kez kaybolacaksınız ancak keyif aldığınız müddetçe bunun ne sakıncası olabilir ki? Platform hayranları veya eskimiş N64 kartuşları arasında ne oynayacağına karar veremeyenler için ideal bir oyun olduğunu söyleyebiliriz – en azından GameCube gelene kadar vakti geçirecek birşeyler bulmuş olursunuz.



İPUÇU: Jinjo kasabasında Bottle's evini ziyaret ederek ondan dürbünler için zoom özelliğini alabilirsiniz. Wooded Hollow'a giden pasajda burada bulunuyor.



İPUÇU: Stories'terin ne dediğini anlamak için Jade Snake Grove'da bulunan İste o'Hags'daki Mumbo Wumba'yı bir Glowbo ile ziyaret edin. Ancak değişime de hazır olmanız gerekiyor.



İPUÇU: Jade Snake Grove'da bulunan Jiggly'ı kapamak için Joystick butonlarına yavaşça basarak parmaklarınız üzerinde yürütün. Platform üzerinde bulunan ciplik noktada başlayın.

► İPUÇU: Büyük kayaları kırmak için, Kazooie'nin Drill Break hareketini öğrenin. Bunu Gültür Gulch'deki Jambler'den öğrenebilirsiniz.



GRAFİK 5.0

Müthiş grafik galerisi içerisinde benzersiz karakterler, detaylı manzaralar, üstün hayagücünün örneği dünya modelleri, çarpıcı gökyüzü görüntüleri, mükemmel su altı manzaraları ve birinci kişi görünüşünde yumurta savaşı bulunuyor. Animasyonlar mükemmel ve oyunun tamamı göz alıcı renk kümbüşü ile dolup taşıyor.

SES 4.0

Sesler oyuna gayet iyi adapte edilmiş. Ses efektleri oldukça etkileyici. Müzikler ise genelde bulunduğunuz dünyanın ortamını yansıtabilecek şekilde üretilmiş. Oyunun bazı yerlerinde sesler ipucu bile olabiliyor ve şirin karakterlerin konuşmaları oldukça hoş olmuş.

KONTROL 4.5

Sıkı kontroller sayesinde zorlu aşamalarda bile kendinizi boşlukta hissetmiyorsunuz. Parmaklar üzerinde yürütmek, köşelerden tutunarak gitmek, araçları sürmek ve butonları düzgün kullanmak gibi özellikler kontrolü keyifli hale getiriyor. Oldukça yüksek yerlerde sürünerek ilerlemek bazen sıkıcı olabiliyor ancak bunun haricinde kontroller çok iyi.

EĞLENCE 4.5

Banjo-Tooie hem eğlence hem de derin bir oynanışı birlikte sunuyor. Dünya o kadar büyük ki çoğu zaman kayboluyor veya ne yapmakta olduğunuzu unutuyorsunuz. Sonuç olarak bu oyun oldukça eğlenceli ve N64 kartuşları şu günlerde oldukça az çıkmaya başladı.

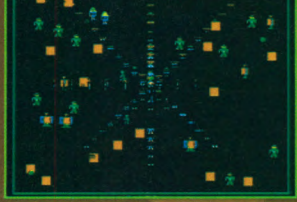


MIDWAY'S

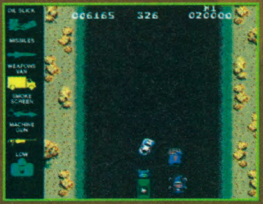
GREATEST

ARCADE HITS

Volume 1



İPUCU: Robotron'da oyun ekranı hazırlanırken saldırı planını göreceksiniz. En azından kurtarmanız gereken insanların yerini tespit edebilirsiniz.



İPUCU: Spy Hunter oyununda eğer bir araç peşinizden geliyorsa sizi itirmeye başlamadan önce onu yoldan çıkarm. Aracınızın arka kısmı en güçlü tarafıdır.

Eğer geçmişe özlem duyan bir N64 sahibi iseniz, bu koleksiyon sizin için alınmaya değer. Oynanış o kadar derin ve uzun değil, grafikler günümüz oyunları ile kıyaslanamaz bile ve seslerin birçoğu günümüz için çok sıradan... ancak Sinistar ile evreni kurtarılan tüm bunların ne önemi var ki?

Eski günlerde arcade makinaları oldukça popülerdi. Jetonların bol bol harcandığı o dönemlerde hit olmuş bir çok oyun vardı. İşte Midway bu oyunlardan bazılarını derleyerek günümüz sistemlerinde bizlere sunuyor.

Arcades Diriliyor!

Koleksiyon içerisindeki oyunların her biri dönemin hitlerini yansıtıyor: Spy Hunter, Joust, Defender, Sinistar, Robotron ve Root Beer Tapper. Koleksiyonun bir şaheser olduğunu söyleyebiliriz çünkü oyunlara en ufak bir ekleme bile yapılmamış. Ayrıca oyun içerisinde bulunan bir arcade bilgi yarışma sayesinde çaylaklar ile arcade uzmanları birbirinden ayırt edilebiliyor.

Her ne kadar arcade'lerin N64 derlemeleri mükemmel olsa da, kendi çağlarını birebir yansıtıyorlar. Sinistar ve Spy Hunter bir zamanların en popüler oyunlarıydılar. Ancak günümüz oyuncuları muhtemelen aradıkları ses, grafik ve oynanış özelliklerini bu oyunlarda bulamayacaklardır. Animasyonlar bu oyunlar için oldukça güzel ve Defender oyununda kullanılmış olan vektör grafikler gerçekten çok iyi.

Paket Saldırı

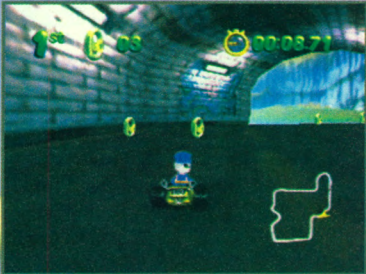
Şöyle söylenebilir, oyunların hayranları bu paket ile çok iyi vakit geçirecekler. Tüm oyunların kontrolü oldukça sade ve net: tüm oyunlar N64'ün analog ve dijital kontrollerini kullanabiliyorlar. Ancak Arcade tutkunları şunu hemen farkedebilecekler: N64'ün kontrolörü bir arcade çubuğunun hassasiyetine sahip olamıyor ancak ona biraz yaklaşabiliyor.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

N64'ün en son Disney karakterleri ile birlikte olduğu son oyun kart yarışları şeklinde geliyor. Ancak oyundan çok fazla ümitli olmayın, en azından iyi bir yarış oyunu olarak nitelendirilebilir.

Hadı Miki

Mickey's Speedway oyununda Mickey ve onun en yakın arkadaşlarını (Minnie, Donald ve Goofy) Amerika'daki otoyollarda yarıştıyorsunuz. Her bölümü birinci bitirdiğinizde yeni yarışçılar, arabalar, parkurlar ve hileler size veriliyor. Eğer daha önceden Mario Kart 64 ve Diddy Kong Racing oyunlarını oynadıysanız, bu oyunun basit kontrolleri sizlere tanıdık gelecektir. Aslına bakacak olursanız Mickey's Speedway oyunun elle tutulur tek tarafı güzel kontrolleri – anında tepki veriyorlar ve kullanımı oldukça kolaylaştırıyorlar.



İPUCU: Chicago'da solda bulunan rampaya dikkat edin-aldırtırak, ara öne geçecek bir pozisyona gatacaktır.

Geriye Kalanlar

Mickey'in ses ve görsel tarafları ise biraz karmaşık. Tanıdık karakter seslendirmeleri oldukça yerinde olmuş ancak her dönüşte çıkardıkları sesler zamanla kulaklarınızı tırmalamaya başlıyor. Hatta müzikler bile oldukça itici. Grafikler kısmını gelecek olursak, şu ana kadar yapılmış en iyi N64 kart yarış oyunu grafiklerini gördüğümüzü söyleyebiliriz – ancak ne yazık ki Mickey bazen oldukça kötü görünebiliyor. Öte taraftan Mickey güzel tasarlanmış, güzel parkurlara sahip ve iyi dizayn edilmiş Disney karakterleri ile dolu bir oyun.

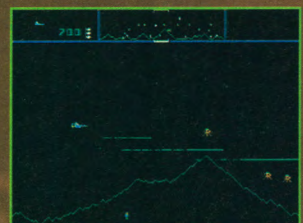


İPUCU: Louie karakterini aşmak için üç yarışta birinci gelmeye çalışın. Oyun yol tutuşu çok iyi ve kartı da daha hızlı.

HUMAN TORNADO

- Yayıncı: Midway Home Entertainment
- Action/arcade
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EDİNGE
2.5	3.0	4.0	3.0



İPUCU: Defender oyununda tarayıcı kullanarak nişan alma işini kolaylaştırabilirsiniz. Seri atışlar için ateş düğmesine basılı tutun.



İPUCU: Joust oyununda Pterodactyl'i öldürmek için ağız açıkken ateş edin.



İPUCU: Sinistar'ın başlangıç bölümünde, hareketlerinizi minimuma indirgeyerek puanınızı yükseltebilirsiniz. Tüm ekranda gezinmeyin ve yalnızca ateş etmeye bakın.

FOUR-EYED DRAGON

- Yayıncı: Nintendo
- Kart racing
- 4 oyuncu
- Piyasada

GRAFIK	SES	KONTROL	EDİNGE
4.0	2.0	4.0	5.0



İPUCU: Bir turbo start istiyorsanız, Louie "Get Set" dediği anda hızlanma düğmesine aniden basın.



İPUCU: Washington D.C'de yağ gölünü yerleştirceğiniz en uygun yer kapının çıkışı olacaktır.



Dreamcast Belgeseli

Bir Dreamcast'iniz var ama sahip olduğunuz oyun sayısı oldukça az. Ayrıca hangi oyunu almak istediğinizi de bilmiyorsunuz. Bütün İnternet sitelerini gezdiniz, ama hâlâ karar veremediniz. Sorularınız olduğunu düşünüp, psikoloğa gitmeden önce, bu bölümü okumayı deneyebilirsiniz artık; çünkü her oyun türünde, hangi oyun en harika ve arşivinizde yer almalı, birzadan burada inceleyeceğiz. Başlıyoruz...

En iyi dövüş: Soul Calibur



Tag de en az bu kadar zevkli). Sonuçta kesinlikle almanız gereken bir başyapıt. Üstelik fiyatı da düştü. Bu ilginizi çekmediyse...

Marvel vs. Capcom 2

Capcom'un harika 2 boyutlu, 56 karakterli, süper oynanışlı oyunu.

Dead or Alive 2

Soul Calibur yeterince gerçekçi gelmediyse, şahane bayanların bulunduğu bu 3 boyutlu dövüşü deneyebilirsiniz.

Yanından bile geçmemeniz gereken dövüş rezaleti:

Aslında, Dreamcast'e yapılan hiçbir dövüş oyunu, oynanmayacak kadar kötü değil. Yine de Psychic Force 2012'yi pek birisinin seveceğini sanmıyorum (Manga hayranları dışında).



En süper aksiyon: MDK 2

Dreamcast'te kuşkusuz ki çok sayıda aksiyon oyunu var fakat bunlardan hiçbirini, MDK 2'nin sunduğu zevki veremedi bana. Size de veremeyecektir halihazırda (ben süperim). İnanılmaz grafikleri ve gerçekten orijinal oynanışıyla, hemen edinilmesi gereken bir yapıtı. Fiyatı halen pahalı ama.

Daha kötüsü olamaz tadındaki aksiyonlar: Buraya yazılacak birden fazla oyun var. Bunlardan en kötüsü ise, Dreamcast'e ilk yapılan oyunlardan Soul Fighter. Bunu kesinlikle almıyoruz. Dynamite Cop var sonra. Bir kez oynadıktan sonra CD'yi parçalayarsınız geliyor. Son olarak da Shadowman. Bunu da kesinlikle önermiyorum. Siz de yanından geçmiyorsunuz.



En dayanılmaz RPG: Shermoo



İşte bir efsane. Dünyada eş benzeri olmayan bir oyun. Aslında ona RPG demek de yanlış ama başka bir kategoriye sokmak da mümkün değil. Dreamcast aldıktan sonra ilk almanız gereken oyun. Yeter beklediğiniz. Bu ilginizi çekmediyse (olamaz ya öyle bir şey)...

Grandia 2

Gerçek bir RPG arıyorsanız, işte elde etmeniz gereken bir oyun. İlk bölümü Playstation'da olaylar yaratmadı ama Dreamcast'teki bu ikinci versiyonu kesinlikle övgüyü hak ediyor.



Skies of Arcadia

Neredeyse Grandia 2 kadar iyi bir RPG daha. Grafikleri ve renk cümbüşü ile başından kalkmak istemeyeceksiniz (atıyorum).



Fırlatıp, atılması gereken RPG: Time Stalkers

Maalesef normal bir RPG'den daha fazlasını sunamıyor. Aslında hiçbir şey sunamıyor. Gerksiz.

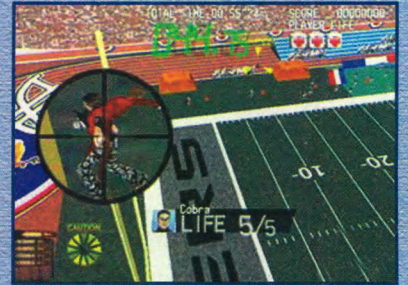
En çekici shooter: Quake 3: Arena

Hem PC'de olsun (her ne kadar PC'ciler beğenese de), hem Dreamcast'te, halen en iyi FPS'ler arasında Quake 3. Zaten Dreamcast shooter kıtlığı çekiyor, Quake 3 hiç de fena bir seçim sayılmaz. Üstelik online olarak 4 kişi oynanabiliyor (aman ne çok).

Bu ilginizi çekmediyse...

Silent Snoop

Değişik bir tad, değişik bir shooter: Quake 3 gibi FPS değil, ama enteresan. Hatta Dreamcast'te almayın, ataricide oynayın. Orda dürbünlülük tüfek de var, süper gerçekçilik katıyor.



House of the Dead 2

Gerçi bu oyunun da modası geçti ama, ucuz fiyatıyla halen alınabilir. Çift kişi, çift tabancayla, halen çok zevkli.



Kendi kendisini imha etmesi gereken shooter: Slave Zero

Saçma sapan bir robotun, saçma sapan, anlaşılmas bir şehirde estirdiği terör. Şehir, şehirden çok elektronların dolaştığı bir sisteme benziyor (böyle de benzetme yapılmaz ama). Çok sıkıcı, çok banal, çok gereksiz. Kopyası bile alınmaz (ne kopyası?)



En hızlı yarış: Sega GT

Elbetteki Dreamcast'in en gözde yarış. Yüzlerce araba, bir dolu pist, inanılmaz grafikler. Abartmasam, Gran Turismo 3 ile yarışır diyeceğim, yok artık diyesim geliyor. Hemen arşivinize ekliyorsunuz. Bu ilginizi çekmediyse...

Metropolis Street Racer

Aslında bu oyunu Sega GT'nin yerine yazmalıydım ama henüz oynamaya şerefine erişemedim. Dolayısıyla ne kadar iyi olduğunu sadece yazılı medyadan takip edebildim. Tabii her gördüğüm yerde, "inanılmaz, süper, olağanüstü" gibi tabirlerle karşılaştığım için, bunun bir yarıştan ötesi olduğunu da anladım. Ayrıca sustum.



F 355 Challenge

Sadece inanılmaz grafikler ve Ferrari kullanma keyfi. Bu oyunun olayı da bu kadar ama yeterince iyi bana kalırsa.



Ezip, geçilesi yarış sürprizinde: Test Drive 6

Dünyada varolan sadece tek bir Test Drive güzeldi, o da ilki.

Geri kalanına hiç ısınmadım ben. Altıncısı da buna büyük bir şiddetle dahil. O kadar güzel yarış varken, TD 6 almak, delilik değildir de nedir?



En inanılmaz türü belirsiz oyun: Sonic Adventure

Dreamcast'te sahip olduğum ilk oyun. O kadar hızlı, renkli ve zevkliydi ki, halen sıkıldıkça aksiyon bölümlerini bir bir oynarım. Bu ilginizi çekmediyse...

Jet Grind Radio

Başka bir enteresan ama bir o kadar da süper oyun. Patenlerle kayıp, oraya buraya graffiti sanatını uygulamınıza olanak tanıyan yegane oyun.



Crazy Taxi

Asla sıkılmayacağınız, San Francisco'nun altını üstüne getirebileceğiniz, taksinizle onu bunu çılgınca gezdirebileceğiniz, süper grafiklerle donatılmış, süper bir oyun.



Türü belirlememesi gereken oyun: Nightmare Creatures 2

İlki bir ölçüde orijinaldi, ikincisinde o da yok. Çok fena, kötü, iğrenç, sıkıcı sifadları, bu oyunu görünce göz yaşları içinde kalır. Rezalet.



EN İYİ OYUN: Shenmue

Hiç bir yorum yapmayacağım. Oyunu alıp da beğenmeyen olursa, üşenmem görüşürüm onunla yüz yüze.

EN KÖTÜ OYUN: Nightmare Creatures 2

Gerçekten kabus gibi. Yapılmamalıydı böyle bir şey. Ne olduğu bile belirsiz. İçimi kararttı.

HABER MERKEZİ

Bu ay, aşağıda göreceğiniz haberlerde büyük yardımı dokunan İhsan Aktı'ya teşekkürlerimi iletiyorum ve uzatmadan haberlere geçiyorum...

Örümcek Adam da DC'de

Playstation'da çıktığında sevinç çığlıkları attığımız, Nintendo 64'te görünce vayanına dediğimiz süper kahraman, Örümcek Adam, şimdi de mükemmel grafikler eşliğinde Dreamcast'e geliyor. PSX veya N64 sahibi olmayanları oldukça sevindirecek bu habere ben pek sevinemedim çünkü grafik kalitesinin artmasında başka herhangi bir artışı yok oyunun. Yine de Mart ayını bekleyebiliriz oyunu görmek için.

Phantasy Star Online'a Birşeyler Oluyor

Sonic Team, Sonic Adventure 2 ile uğraşırken, bir yandan da, Dreamcast'te büyük bir popülerlik kazanacak olan Phantasy Star'ı bölümlere ayırmayı düşünüyor. Aynı Shenmue gibi. Bunun ne işe yarayacağı ise kendileri bile bilmiyor. Zaten bu da sadece bir söylenti.



Capcom ve Yenilikleri

Her neyse (acayip toparladım durumu), gerçek olan şudur ki, Capcom Jojo's Bizarre Adventure 3'ü hazırlama yolundaymış. Bunun dışında ise Heavy Metal adlı bir oyunu da Arcade için hazırlıyorlarmış. Hepsini rivayet, bunlardan herhangi birisi olmazsa, üstüme gelmeyin (böyle de sıyrılırım).

Grandia 2'yi Yeni Görmüşken

...bu da nesi, diyebilirsiniz. Eğer adres olarak, www.grandia3.com yazarsanız, göreceksiniz ki, bu site şimdiden ayrılmış. Bu da demek oluyor ki, Ubi Soft, Grandia 3'ü hazırlıyor olabilir. Yine dedikodu ve yine Dreamcast. Grandia 3 Dreamcast'e çıkmazsa olay çıkar, bunu da not edin.

Squaresoft Açıkladı

Squaresoft, ani bir kararla, Final Fantasy IX ve X'un yapımlarının durdurulduğunu açıkladı. Evet, şu anda tek görmek istediğim suratlarınız. Hepinizde "Neeeee?" şeklinde bir tepki oluştu, değil mi? Ama bu tepkiyi hemen silin çünkü arada yalan haber yazmanın, köşenin popülaritesini arttıracaklarını düşünüyorum. Square'in açıkladığı gerçek olay ise, Type-S adlı yarış oyununun, 30 Ocak'ta piyasaya sürüleceği ve çoktandır beklenen The Bouncer'ın, Mart 2001'de piyasada görüleceğidir. FF serisi hâlâ hazırlanıyor, panik yapmayalım.

Access Magazine ve Ödülleri

Bu haberde ilk defa adını duyduğum Access Magazine, yıllık ödülleri, 3 adet ödülü Sega'ya layık görmüş. Dergiye göre, yılın en iyi konsolu Dreamcast (zaten başka konsol yok (PS2 yeni çıktı)), en iyi spor oyunu NFL 2K1 ve en iyi aile oyunu ise Samba de Amigo seçilmiş. Viva Dreamcast!

Dreamcast'ın 2001 Planları

2001'de, Dreamcast'te bomba oyunlar neler olacak, nasıl olacak diyorsanız, aşağıda bazı enteresan oyun isimleri bulabilirsiniz. 2001'de raflarda göreceğimiz en iyi oyunlar:

Chakan (hâlâ gelemedi)

Virtua Cop 3: Confidential Mission
(pek ilgilenmiyorum)

Streets of Rage (inanamıyorum)

Shinobi (ne olur 2 boyutlu kalsın)

Shenmue 2 (bu biliniyordu zaten)

Virtua Fighter X

(Naomi 2 Board'u kullanıyormuş)

Grandia 3

(bakınız yukardaki haber)

Nights into Dreams 2 (???)

Skies of Arcadia 2

(işte buna oyun derim)

Soul Calibur 2

(kafamıza taş yağacak)

Virtual On: Force (süper olmalı)

Bunlar çıkması yüksek olasılıkla olan oyunlar. Bunun dışında Blizzard'ın Warcraft 3, Diablo 2 ve yeni bir Starcraft oyunu, dedikodu rüzgarları arasında. Ridge Racer'in online versiyonu ve Ace Combat 4 de Dreamcast'te görülməsi beklenen oyunlardan. Bekleyelim, görelim.

**Sonic ve GameBoy?**

İşte söylenseler hayatta inanmayacağım bir olay. Sega'nın ünlü kahramanı Sonic, GameBoy Color'da boy gösterecek. Nintendo ile Sega arasında gelişen bu ilişkiden, RPG oyunları da faydalanacak. Böylece Sega-Nintendo ortak yapımı RPG'ler görebileceğiz. Kesin değil, her an cayabilirler.

Code Veronica Ek Paketi

DC'te yeterince korkmadığınızı düşünüyorsanız, Resident Evil: Code Veronica Director's Cut ile tekrar korku diyarına geçebilirsiniz. PS2 için de hazırlanan Veronica'nın Dreamcast ek paketinde, yeni mekanlar ve yeni yaratıklar bulunacaktı. Sanki aksiyon oyunu da ek bölüm yapıyorlar. Hayret.

Half-Life Dolirdi

İlk defa Dreamcast'te çıkacağını duyduğumda, sevinç gözyaşlarımı bütün ailem görmüştü. Sonra beni psikoloğa yolladılar ama psikolog da o sıra Half Life'ye oynadığından, ailem psikoloğa gitmeye karar verdi. Bundan sonra ise Half Life'in 2001 ilkbaharında, içinde Team Fortress, COUNTERSTRIKE ve Opposing Force ek paketleriyle birlikte çıkacağını duyduğumda, eve 3 Dreamcast daha aldık. Ailece bu zevki yaşamak için...

Gladiator Online

Starcraft'te, Terran'ların "Goliath online" demesine bayılırdım, tutamadım böyle bir başlık attım. Havas ve Sierra Studios da böyle düşüncelere kapılmış olacak ki, yeni jenerasyon konsol makinalarına, ünlü film Gladatör'ün oyununu yapmaya hazırlanıyorlar. Bunların içinde Dreamcast var mı yok mu bilinmez ama, Sierra ile Sega, iyi anlaşılıyorlar.

Street Fighter Alpha ve...

...Manga işbirliğiyle, ortaya ne çıkabilir, dikkatli düşünün, bir kere de cevap verin. Evet, yepyeni bir buluşuk temizleme tozu. Street Fighter: Animated Movie'yi izlediyeniz ve kalitesine büyülediyeniz, 30 Ocak'ta çıkacak olan SF Alpha'nın DVD'si veya VHS videosu için de sabırsızlanabilirsiniz. Mesela ben deliriyorum.

**Tekken 4!!!!**

Ateş olmayan yerden çıkmaz demişler, iyi demişler. Namco çevresinden yayılan bir söylentiye göre, yepyeni bir motor eşliğinde, yepyeni bir Tekken'in Mart'ta piyasaya sürüleceği belirtildi. Büyük ihtimalle PS2 için yapılmış olacak Tekken 4'ün, neye benzeyeceği, gerçekten çıkıp çıkmayacağı ise halen belirsiz.

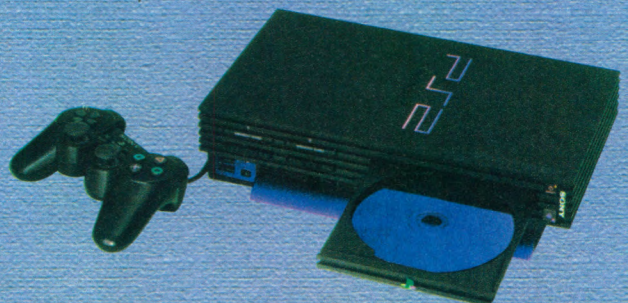
Zoe'nin Sürprizi

Hideo Kojima'nın, istediği gibi, hiçbir baskı altında kalmadan tasarladığı, inanılmaz güzellikteki robotların içinde bulunduru ZOE, yani Zone of Enders, içinde, oyundan daha da büyük bir güzellik saklıyor. Metal Gear Solid 2'nin oynanabilir demosunu. Oyundan çok, bu demo için kapış kapış alınacağını düşündüğüm Zoe, Mart ayında piyasada.

PSX Oyunları ve PS2

Daha önce birçok mail almıştım, "eski PSX oyunlarını PS2'de oynayabilir miyim" şeklinde. İşte Sony'nin belirttiği 9 oyun var ki, bunlar PS2'de oldukça problemli çalışıyormuş. İşte problemliler:

- Arcade Party Pak—Midway
- Arcade Greatest Hits/Atari 2—Midway
- Fighter Maker—Agetec
- Final Fantasy Anthology—Square EA
- Judge Dredd—Activision
- Monkey Hero—Take 2
- Mortal Kombat Trilogy—Midway
- Tombal!—SCEA
- International Track and Field—Konami



TOP 10 OYUN AĞI

1- Shenmue (Dreamcast)

O kadar Dreamcast'in en iyi oyunu olarak seçtik, birkaç ay 1 numarada kalmasında sakınca yok değil mi? Ayrıca sanki siz hâlâ bu oyunu oynamamış gibi görüyorsunuz. Gözlerinizden anlamadım. Hemen alıyorsunuz, hemen...



2- Final Fantasy IX (PSX)

Playstation'da acaba böyle güzel başka bir oyun çıkacak mı? Final Fantasy X bu kadar güzel olabilecek mi? FF 7 hâlâ serinin en iyi oyunu mu? PsOne nasıl olur da o kadar küçük olabilir? Bunlara yanıt arayacağız gelecek ay...

3- Breath of Fire IV (PSX)

Breath of Fire III deli gibi güzel iken, hâlâ Capcom'un acemiliğini taşıyordu üstünde. BoF IV'de ise bundan eser kalmamış. En az FF IX kadar güzel (adım yalancıya çıkacak). Yani denenmeli.

4- Grandia 2 (Dreamcast)

Sanki RPG hastalığı başladı bende. Üstteki 3 oyunun RPG olması yetmedi, Grandia 2'yi de ekledim. Ama o kadar güzel bir RPG ki, sürekli oynayasınız geliyor. Üstteki RPG'leri alın, sonra bunu da.

5- Starlancer (Dreamcast)

İşte RPG'den farklı bir oyun. Üstelik hem grafik olsun, hem oynanış olsun, RPG'lerin verdiği zevki aynen verdi. İnsanın canı da bir süre sonra biraz aksiyon istiyor. Pc'de oynamadıysanız, Dreamcast'inizde hemen yer etmesi gereken bir yapıt.

6- Vanishing Point (Dreamcast)

Her ne kadar , oyunu ilk oynadığınızda, bu oyun nasıl listeye girer diyecek olursanız da, eğer birkaç saat oynamayı başarırırsanız, oyunun ne kadar iyi bir yarış olduğunu anlayacaksınız. Metropolis Street Racer 1 bu iki diyim anlayın (cehennemde yanaçığım vallahi).

7- Jet Grind Radio (Dreamcast)

Bu ay fazla düzgün oyun çıkmadığından liste böyle eski oyunlarla doldu, kusura bakmayın. Tabii Jet Grind'i almanızı önleyecek bir neden değil bu. Hatırlatma olsun diye yazdım zaten. Hani başınıza bir şey gelmiş de alamamışsınızdır diye (böyle de denmez ki).

8- Bugs Bunny & Taz: Timebusters (PSX)

Bugs Bunny: Lost in Time'dan daha iyi ve daha zevkli bir platform. Tabii 3 boyutlu yine. Hem Taz hem Bugs Bunny ile oynama imkanı ve üstüne bir de birçok Looney Tunes karakteri. Eğlenceli dakikalar sizi bekliyor (eğlence programı sanki)!

9- Medal of Honor Underground (PSX)

Playstation'ın son iyi oyunlarından yine. Bundan birkaç ay önce tam çözümü de verildi. Artık hala oyunu almadıysanız, ne diyeyim ben size. Üstelik fiyatı da düştü. Sudan ucuz. Klonlama teknolojiyle yapılanlardan uzak durun ama (beni dinleyen kim).

10- Tekken Tag Tournament (PS2)

Countdown process started... Waiting 'till March (anlayan anladı)...

Internet Konsol Merkezi

Alldreamcast

(<http://www.alldreamcast.com>)

Daha önce de söylediğim gibi, eğer ortalıkta aynı türden birçok site varsa, artık olay içerikten çok, tasarıma kaymaktadır. Ortalıkta birçok Dreamcast sitesi var. Bunların içerikleri ise artık hemen hemen aynı sayılır. Burada seçiminizi elbette iyi tasarımı olanından yana yaparsınız. Alldreamcast ise maalesef bunların dışında kalıyor. Siteye ilk bakışta, Dreamcast'in turuncu renginin fontlara yansımaları görüyoruz fakat bu hala sitenin, borsa sitesinden farklı bir yer olduğunu göstermeye yetmiyor. İçerik olarak, yine aynı tas aynı oyun konuları. Ana sayfa elbette News olarak açılıyor ve soldaki menü yardımıyla diğer bölümlere geçebilirsiniz. Reviews, Previews, Game Codes, artık tanıdık simalar. Ne olduklarını söylemeye bile gerek duymuyorum. Release Dates ise, iyi düşünülmüş bir bölüm. Orijinal değil ama, hangi oyunun ne zaman çıkacağını gösteren bir bölüm, bence her oyun sitesinde bulunmalı. Eğer son çıkan bir oyunun incelemesine veya ön incelemesine ulaşmak istiyorsanız, bunu yine solda var olan, Latest Reviews şeklindeki bölümden gerçekleştirebilirsiniz. Her ne kadar News bölümü, yeterli derecede bilgi verse de, bazı incelemeler veya ön incelemeler, diğer sitelerden sonra gözükmeye başlıyor. Bu da Alldreamcast'ten önce başka sitelere bakmanız anlamına geliyor. Alldreamcast.com

belki sürekli ziyaret edilecek bir site değil ama güvenilir olduğu kesin. Yine de bookmark'larınızın bir yerinde bulunsun.



Sonyweb

(<http://www.sonyweb.com>)

Bundan uzun bir süre önce olmalı, Segaweb adlı bir site tanıtmıştım. O zaman daha çömezdiler, ama yine de iyidiler. Daha sonra bu ...web olayını ilerlettiler ve Segaweb, Sonyweb, Gamersweb vs. şeklinde birçok alana dağıldılar. Sonyweb de anladığınız üzere, bu zincirin PSX bölümü. Siteyi ilk ziyaret ettiğimde, bütünsel yapısı ve düzeni zaten oldukça hoşuma gitmişti. Bir de buna siyah-mavi renk kullanımı eklenince, siteden vazgeçemez oldum. Aslında her şey görünüşü değil Sonyweb'de. En büyük özellik, belirli bir oyun hakkında, videolardan, ekran görüntülerine kadar, sürekli özel bölümler hazırlamalı. Mesela ben bu yazıyı yazdığım sırada, Metal Gear Solid 2 ile ilgili süper bir bölümü vardı. Bunun yanında, ana sayfada yer alan News bölümü, PSX ve PS2 ile ilgili bilmek istediğiniz tüm haberleri içeriyor. Düzenli ziyaret ettiğiniz takdirde, GamePro okumanıza bile gerek yok (yalan). Reviews, Previews, Cheat Codes, Features, artık bunları yazmıyoruz. Yazılması gereken. Forums bölümüdür ki, buradan birçok kişiyle konuşabilir, yeni dostluklar kurabilirsiniz (yalan 2). Dostluk kurma bölümünün gerçek adı Chat. Buradan o anda siteyi kim ziyaret ediyorsa, çenenizin düştüğü kadar konuşabilirsiniz. Son olarak, çoğu sitede bulunmayan ve Sonyweb'in ne kadar büyük olduğunu kanıtlayan bölüm. Shop yani alışveriş bölümü. Şu anda büyük bir hevesle United Kingdom versiyonu PS2 satmaya çalışıyorlar. İsterseniz bir dolu para bayılıp alabilirsiniz. Kısaca Sonyweb, açılış sayfanız ol-maya aday bir site.



Kalles Dolap

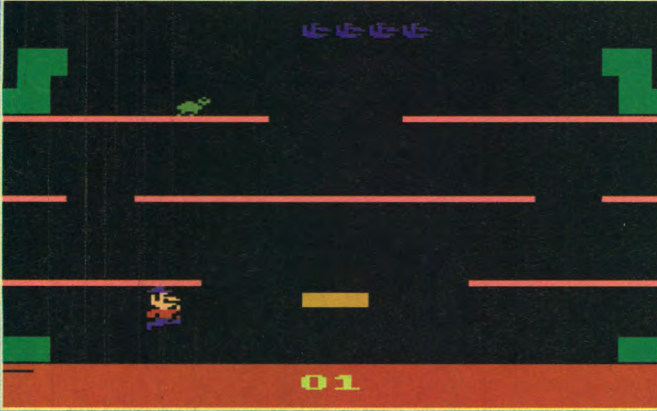
Bu ay çok konuştum. Oyunlara az yer kaldı :)

Ya, hatırlıyorum da, eskiden yalnızca bilgisayar yoktu hayatımızda. Severdik oyun oynamayı, sabahlara kadar da oynardık, ama bir yere kadar işte. Dışarıda oturup top oynardık, yorulana kadar muhabbet ederdik (kesin yamuk yumuk bir dizi cümle kurdum, bakmayın öyle siz de). Sonracığıma misket oynardık sokaklarda. Evet ya misket de oynardık. Hiç kalmadı şimdi dimi? Geçenlerde elinde CD ile dolaşan 7 yaşlarında bir çocuğa misketin ne olduğunu sordum ve kafasını kaldırıp bana 'O ne abi, Quake 3'ün yeni paketi mi?' dedi. Düşünsenize Quake 3: Misket. Çok geçmeden yedim çocuğu zaten :). Biraktım oracıkta.

Belki de bunun için daha fazla eğleniyorduk o zamanlar. Yani bilgisayarla yaşamadığımız için... Yorgun argın eve gelip, birkaç saatliğine Emlyn-Hughes Soccer oynamak apayrı bir heyecandı. Bir de sadece tatil günleri kuru-lurdu bilgisayarımız. Babam, bana o zaman dev gibi görünen dolabımızın en üstüne koyardı Commodore'umu. Benim de boyum yetmezdi ki, hafta içi gizlice indirip oynayayım. Evdeki mobilyalar üzerinde kombinasyonlar denirdim oraya yetişmek için, ama her ne kadar defalarca kafamı yarmış olsam da, hiç başaramadım. İçimde kaldı. Şimdi sırf rahatlamak için, eski evime gidip o dolaba bir Commodore koyup indirmek istiyorum. Eylem değil mi işte, yapacağım be.

İnsanlar dışarıdan bakınca, beni yeniliklere kapalı biri olarak görüyorlar, ama ne alakası var? Bir kere öyle olsa, daha geçen gün Barış'la Yener kankigillerini, Özger'le birlikte Fifa'da 8-0 yenerken o kadar eğlenmezdim (gülmemeliyim dur). Ben yalnızca eskiyi çok özledim, o kadar.

Gelelim bu ayki oyunlarımıza... Kaldığımız yerden, yani Atari'den devam ediyoruz. Bakalım bu ay neler bulmuşum oraya... Bu arada, bana çok pis mail yolladınız. Gelen kutum kitlendi sanırsam. Bu konuyu da bir ara görüşeceğim sizle...



Mario Bros: Mario çok asabı; kafayı bir sağa bir sola vuruyor.



Outlaw: Ortadoğu ve balkanların en hızlı silahşörü ben, banitan adam vururken... (megalomaniğe bak sen be hevt.



Combat: Biz, hat-trick yapmışım.

Mario Bros

Nintendo tarafından yapılan ve platform oyunlarının babası sayılan Mario Bros, Tetris gibi çok eski bir oyun (1983 senesinde yapılmış). Mario Bros'un ilk versiyonu, yapılan diğer devamlarından biraz daha farklı. Oyunda kafamızı 'pıt pıt' diye platformlara vurarak, kaplumbağaları devirmeye çalışırdık. Bir yandan da gelen ateş toplarından kaçardık. Hmm... Başka da bir şey yok. Hepsini bu kadar. Daha ne olsun.


Outlaw

Tek bilgisayarda iki kişi oynayabileceğimiz oyunlar, neredeyse 7-8 seneden beri hiç yapılmıyor. Eskiden ise, hemen hemen çıkan her oyunu iki kişi oynayabilirdik ve o oyun ne olursa olsun çok eğlenceli olurdu. Outlaw da bu oyunlardan biri. Elimizde silahlarla birbirimizi vururduk. Oyunda birçok bölüm vardı, ama bölümler arasındaki tek fark aradaki engeldi. Bu bazen hareketli bir arabası, bazen de bir kaktüs oluyordu. Karşımızdakini duvarlardan sektirerek de vurabiliyorduk. Ben bunu

çok kullanırdım. Çünkü hiç beklemediği bir anda adam tepe taklak oluyordu. Bir de vurulduktan sonra 'coyt' diye yere otururdu. Ona da çok gülerdim, ama ben vurulunca da ağlardım. Nereden bileyim ben onun da ateş edebildiğini? Söylesenize siz de.

Combat

Combat da iki kişi oynadığımız oyunlardan. Sadece iki tane tank... Başka da hiçbir şey yok. Outlaw'dan sonra, karşılıklı olarak en çok oynadığımız oyun. Belki açıklaması iki satır sürüyor, ama oynadığımız süre hiç de az değil.

İlerisi için çok kapsamlı karşılaştırma ve eski oyun yapımcılarıyla sohbet planlarım var. Her şey çok güzel olacak... 

Nostajlı 11

	Oyun	Sistem	Tür
1.	Emlyn Hughes International Soccer	Commodore 64	Futbol
2.	Sensible World of Soccer	Amiga 500	Futbol
3.	Panama Joe	Spectrum	Platform
4.	Commando	Spectrum	Action
5.	Cabal	Commodore 64	Action
6.	Dark Earth	PC	Action-Adventure
7.	Wolfenstein	PC	FPS
8.	River Raid	Atari 2600	Action
9.	Lemmings	Amiga 500	Strateji
10.	Dune	Amiga 500	Strateji
11.	Frogger	Spectrum	Action



Türkiye'nin
haftalık tek
çocuk dergisi

HER ÇOCUĞUN RÜYASI



Çocuk

BÜTÜN BAYİLERDE

İMG

750
bin
lira

Hedefe Kilitlenmıştim

Bu ay Delta Force serisi ve online oyun zevkini birleştirerek hoş bir köşe hazırladığımı inanıyorum. Delta Force ile ilgili merak ettiğiniz herşey burada.

Abicim şu an dışarıda hava buz gibi, yağmur yağıyor, her taraf yapış yapış, nem, su birikintisi... Sokakta millet iki bükülmü kıvrana kıvrana yürüyor, ben ise pencere kenarında monitör başında yeni multiplayer efsanesi Delta Force 3: Land warrior'da çöl gezintisi yapıyordum. Niye böyle absürd bir giriş yaptın diye soracak olursanız ki hiç sormayın, çünkü ben de bilmiyorum.

Hmm... Şöyle 2 ay öncesine kadar size DF3 ile ilgili kısa birkaç bilgi vermiştim bu sayfalarda. Ve işte sonunda oyun çıktı, oynadık, beğendik, test ettik ve sıra geldi oyunu nasıl oynayacağımıza ve ne tür taktikler geliştireceğimize... Buyrun, DF3 multiplayer rehber:

Nasıl bağlanıyoruz, nasıl oynuyoruz?

DF3'te kilik olsun diye midir nedir TCP-IP bağlantı seçeneği malesef yok. Novalogic'teki amcalarımız oyunun bir tek Novaworld üzerinden oynanabilmesi için multiplayer seçeneklerine sadece IPX ve Novaworld'ü koymuşlar... Ayrıca oyunu Novaworld'den oynamak için orijinal sürümüne ihtiyacınız var. Kopya cd'lerle oynamanın tek bir yolu var o da direkt IP bağlantısı sağlayan özel ve resmi olmayan yamalar. Bu yamalardan biri "Delta SPY". <http://www.we-kill-all.de/wka/download/deltaspy6b.zip> adresinden indirebilirsiniz. Gerçi dandik bağlantılarla IP bağlantısından ne kadar zevk alınır bilmiyorum ama yurtdışından bağlanmaktan iyidir. Neyse

önemli değil, pingler fazla ama lag olmuyor. Bağlantınız iyiyse veya kablo modem ile net bağlantınız varsa o kadar da kötü değil durum. Sunuculara bağlanmadan önce oyunu update etmeniz gerekmektedir. Bu işlemi oyun içerisinde "update game" seçeneği ile veya direkt novaworld sitesinden (www.novaworld.com) dosya download ederek gerçekleştirebilirsiniz. Bu güncelleştirme yaması 5.8 MB lık birşey zaten. Download bitince dosyayı çalıştırın ve oyuna girin. Artık novaworld'e bağlanabileceksiniz... Orijinal yazılıma sahip olmayanlar ise dediğim TCP/IP protokolü üzerinden bağlantı sağlayan programı kurduktan sonra oyunu güncelleştirmeden de herhangi bir hosta bağlanabilirler.

Yeni DF3 grafik motoru 3D kartlara tam destek verdiği için internet oyunları artık daha hızlı oynanıyor. Ayrıca bir sürü değişik oyun modu da mevcut... Bunlardan biri cooperative, yani oyundaki tek kişilik görevler, arkadaşlarınızla beraber bitirdiğiniz tür. Bundan başka eskisi gibi gene deathmatch ve team deathmatch seçenekleri mevcut. Bir de belirli bir üsse yapılan saldırı ve savunma konularını alan "base attack-defend" türü var.

Gelelim karakterlere...

Land Warrior'daki en büyük yeniliklerden biri de oyuna eklenen değişik özelliklere sahip 5 farklı karakter. Bu özel ekibin her elemanı kendine has bazı olumlu ve olumsuz yönleri sahip. Çoklu oyuncu ortamlarında da karakter seçimi stratejik açıdan büyük ölçüde önemli.

GASCAN

Gerçek ismi: Cole Harris

Uzmanlık alanı: Patlayıcılar ve el bombası kullanımı

Bu eleman tam bir ayaklı bomba. Her türlü patlayıcıyı en iyi şekilde kullanabilme özelliğine sahip ve toplu katliamlar için birebir. Buna rağmen Novaworld'de bu herifi seçen pek fazla kişi yok. Çünkü büyük tüfekleri ve uzun namlulu silahları o kadar iyi kullanamıyor. Seri değil yani.



LONGBOW

Gerçek ismi: Daniel Lonetree

Uzmanlık alanı: Dürbünlü tüfekler, sotecilik

İşte en karizmatik, benim favorim Longbow. Adamı 500 metreden indirir. Makineli ve ağır makineli silahları da hayli iyi kullanır. Nette en çok seçilen elemanlardandır. Sotecinin tekidir. Zor görülebileceğiniz yüksek bir yere soteye yatın, geleni geçeni indirin. Ama arkanızdan sessizce gelebilecek bıçaklı askerlere dikkat edin. Ve etrafınızı da kontrol etmeyi unutmayın.

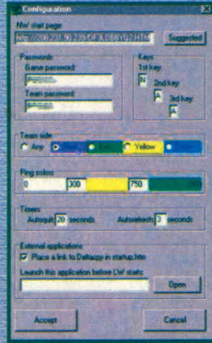


PITBULL

Gerçek ismi: Rydel Wilson

Uzmanlık alanı: Ağır silahlar, full otomatik tüfekler, boks, karate...

Bu herif ayının teki (ay çok afedersiniz). Kodu mu oturtur. Zaten küçükken de boksormuş bu adam. Hatta ani olarak da dudacağının altında derin bir yara izi bulunmaktadır. Bu herife SAW ile ateş ederken sürekli hareket etmeyi unutmayın. Ve sürekli zıplayın.



MAKO

Gerçek ismi: Erica Swift

Uzmanlık alanı: Sualtı, dalgalılık, balıkadamlık, scuba diving, mavi yolculuk...

Her bölümde kullanamayacağınız gereksiz bir tip. Laf olsun diye oyuna eklemişler desem yalan olmaz. Çölde falan 2 saniyede bitirirler bunun işini.



SNAKEBITE

Gerçek ismi:

Uzmanlık alanı: Gizlilik, ajanlık taslamak, yakın mesafede milleti susturmak

Kapalı alanlar için en ideal karakterlerden biri. Açık alanlarda ise seçilmesi büyük hata. MP5 gibi susturuculu silahları çok iyi kullanır. Fazla dikkat çekmez, görünmez vs...



Biraz da genel taktik

+ DF serilerinde sürünmek ve elinize bıçak alıp daha hızlı hareket etmek çok önemlidir. Ayrıca yer şekillerinden de istifade etmelisiniz. Özellikle büyük çatışmalarda kesinlikle sürünme moduna girmelisiniz.

+ Kapalı alanlarda fazla ses çıkarmamaya bakın. Hatta susturuculu tabancanızı kullanın. Büyük odalarda falan düşmanın yerinizi bulması daha kolay oluyor.

+ Mouse imleciniz ateş ettikçe büyür ve hedefi vurmanız güçleşir. Fakat oyundaki aptal bir bug sayesinde bu sorunu halledebilirsiniz. Eğer sürekli zıplarsanız imleç büyümeyi kesecektir ve daha iyi nişan alabileceksiniz. Her ne kadar sürekli zıplamak başkalarına yerinizi belli etse de ve embesil bir orangotana benzeseniz de bu taktiği uygulamanızı tavsiye ediyorum.

+ Eğer elinizde sniper özelliği bulunan bir tüfek varsa ve soteye yatmışsanız bulunduğunuz bölgeyi en fazla 3 kişi vurduktan sonra terk edin. Daha fazla beklerseniz yerinizi çok kolay bulurlar ve yerinizi alınıza kurşunu.

+ DF3'e yeni eklenen silahlardan biri de Pancor Jackhammer. Oldukça seri ateş edebilen bu pompalı tüfeğin değerini iyi bilin.

Özellikle MP5 gibi hedefi vurması 2 şarjöre mal olan bir silaha oranla çok daha güçlü bence.

+ Sniperlik yapacaksanız oyuna başladığında kendinize yüksek bir bölgede yer arayın ve konuşlanın... (Gavurlar bu olaya "hill glitching" diyorlar).



Land Warrior'la ilgili birkaç hoş site:

www.landwarrior.org: Her 3 oyun için de birçok dosya, makale, harita, ses, hile, taktik, strateji, inceleme içeren geniş bir site.

www.land-warrior.com: Bu da sade DF3 sitesi... Çok geniş bir içeriği yok belki ama birçok ilginç dosya konusu var. Ve de çok işinize yarayacak bir foruma sahip. Dünyanın her köşesinden DF oyuncularını taktik alışverişinde falan bulunuyorlar.

www.sniper-shot.net: Bu site de serinin tüm oyunları için bölümler bulunduruyor. Ayrıca DF ile ilgili klanların bir listesi, onlarca yeni harita, forumlar, söyleşiler ve bir de komedi bölümü var.

www.df-nation.com: Diğer sitelere benzeyen hatta hiç bir farkı olmayan bir site daha. Seriler hakkında sürekli yeni haberler ile güncellenmekte.

Eksik Sayınız mı Var? **GAMEPRO**

	2000	2001
Ocak	GamePro CD 3 200 Yıl Cep Ajandası Takvim Poster	GamePro CD 15 Poster 2001 Takvimi
Şubat	GamePro CD 4 Poster	
Mart	GamePro CD 5 Poster	
Nisan	GamePro CD 6 Poster	
Mayıs	GamePro CD 7 Poster Turk.Net Internet Erişim CD'si	
Haziran	GamePro CD 8 Poster	
Temmuz	GamePro CD 9 Poster	
Ağustos	GamePro CD 10 Poster	
Eylül	GamePro CD 11 Poster	
Ekim	GamePro CD 12 Poster	
Kasım	GamePro CD 13 Poster	
Aralık	GamePro CD 14 Poster	

NOT: Kutuların içinde yazılanlar dergi ile beraber verilen eklerdir. Lütfen hangi sayıları istediğinizi, kutuları işaretleyerek (✓) belirtiniz. Siparişlerinizi ödemeyi yaptığınızı belirten bir dekont ile birlikte yandaki adresimize gönderiniz.

1999 ve 2000 sayılarının herbiri 1,000,000 TL.

Dergi ulaştırma masrafları okuyucuya aittir. Dergi ulaştırma tarifesini:

1-5 adet dergi için: 1,000,000 TL, 5 adetten fazlası için ücretsiz.

(Ulaştırma masraflarını dergi ücretine ilave etmeyi lütfen unutmayınız)

Ad Soyad _____

Adres _____

Posta Kodu _____ Şehir _____

Tel _____

E-mail _____ Faks _____

Vergi Dairesi _____ V. Numarası _____

İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. Tic. A.Ş. adına bankaya _____ TL ödeme yaptım.

Garanti Bankası Unkapanı Şubesi 160-6299885 nolu hesap
(Dekontun kopyasını bu formla birlikte göndermeyi unutmayın)

_____ TL kredi kartı hesabımdan alınız.

Visa Master/Eurocard

Kart No

Son Kullanma Tarihi /

GamePro, İMG Bilişim Yayınları, 29 Ekim Cd. No: 23, Medya Blok Kat: 1
34530 Yenibosna-İstanbul



Faks: (212) 454-2188

İmza _____

Çaresiz Firmalara Gariban Çözümler

Geyik güzel de ner-eye kadar? Biraz da halkın istediklerine kulak vermek lazım. Kapitalist manifesto ne der "halk istiyö". AR-GE çalışması yapalım dedik. Kötü bir niyetimiz yoktu valla. Buyrun burdan yakın.

Yeni bir asra adım attık atmasına ama yılbaşı gecesi düşünöce farkına vardık ki şu köşede bir asır boyunca (!) adam akıllı kaç oyun oynadık ve bunları kitleye aktardık diye, soru pek bi cevapsız kaldı diyebilirim. Üsâme "FIFA" dedi ben "Onu ben söyleyecektim hooooo" dedim sonra "Yanış hatırlamıyorsam galiba bir de FIFA" diyecek oldu ben geyiğe mani olup bu yazıyı yazma kararı verdim. Gerçekten de elle tutulur ve gözle görülür kaç oyun vardı spor oyunları piyasasında? Eğer siz "Tabi NFS'yi Test Drive'ı es geçerseniz Rally'leri çöpe atarsanız böyle dımdızlak ortada kalırsınız" diyor olabilirsiniz. Ancak hemen cevabı yapıştırmak isterim ki bu söyledikleriniz ya da aklınızdan geçirdiğiniz oyunları kusurabakmayın ama ben spor kategorisine pek sokmuyorum. Neden mi? Söyleyin bakalım hangisi olimpiyatlarda kabul edilmiş spor dallarından? Bu sadece oyun piyasasının bu tarz oyunları sınıflandırmada yaptığı bir yanılığdan başka bir şey değil.

PEKİ ŞİMDİ NE DEMEYE GETİRİYORSUN?

Demek istediğim odur ki fikir yoksunu bazı firmalar aynı tarz oyunları yapıp piyasaya sürmekten sıkılmadılar ama hiçbirinin de aklına adam akıllı bir spor oyunu yapıp voley vurmak gelmiyor. Gerçi bu biraz benim kuzenin "Abi bu sefer bi planım var kesin voley vura-cazlarından" biri gibi görünebilir ama gerçekten iyi bir fikir piyasayı sallayabilir. Bunun bir denemesini geçen ay FI Manager ile gördük. Çok parlak bir fikir sayılmaz ama gene de alışılmışın dışında tutulabilir. İnsanların değişik isteklerini anlayabilmek için şöyle küçük bir araştırma yapalım dedik işte sonuçları daha doğrusu işte neler oldu;



OYNATALIM UĞURCUM - Pozisyonları tekrar oynattığımız zaman, Endi'yle Con'un soldır dı soldır fedelerinin gerçekte uzaktan yakından ilgili olmaçlarını göreceksiniz.

SPORBOARD AR-GE GÜRÜLÜ SUNAR

Önümüze gelen yüz kişiyi kolundan tutup zorla dolmuşumuza bindirdik ve cevaplandırılmak üzere bazı sorular sorduk. Gördük ki halk bizi pek sallamıyor hatta bize karşı ilginç linç denemelerinde bulunuyor. Bi ara aslında bunları diyenleri duyunca daha fazla kasmadık. Dolmuş insanların elleri üzerinde şerit değiştirmesi sonucu soluğu ofiste aldık. Ancak sevgili halkımızın gözlerinden okuduğ ki insanlar yeni şeyler istiyorlardı. Tabi halkın istediklerini anlamakta zorlanan bizler hemen ofisteki arkadaşları yardıma çağırдық. Onların görüşleriyle idare edin işte

Cirit ata sporudur onun niye oyunu yok. **Fikri abi 56**

Beni FIFA'da 20-0 yenmezseniz adam değilsiniz. Sorunuzu yanıtlamıyorum. **Mechul Yolcu 27**

Sakız çiğneme olimpiyatları fena fikir değil. **Ersin 24**

Sumo güreşçilerinin hayatını konu alan bi oyun istiyorum.

Bedobi 22

Saklambaç, çelik çomak ya da ortada sıçan olabilir. **Kadir 23**

Uzun atlama dalında kralını tanımam. Ne birisi bişey mi dedi?

Osman 23

Yağlı güreş de olsun. **Asum 30**

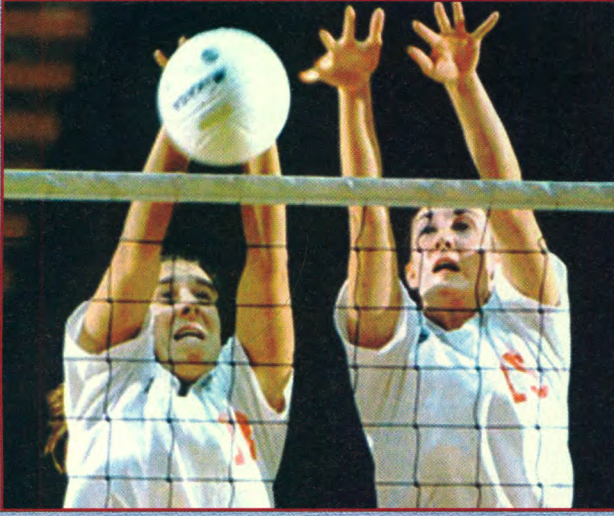
İlkokulda bi yarışma vardı. Ha okuma yarışması. **Furuze 27**

Çayda çıra, lorke ya da horon. **Hande 23**

Elim elim epelek, kutu kutu pense bide evcilik **Mehmet 30**

Ufak Bilgi

Eğer siz de oyun oynamakla yetinmeyip tasarımına merak duyuyorsanız ya da Türk oyun piyasasında yapılabilecekler hakkında orijinal fikirleriniz varsa "oyun yap" isimli e-groups'umuza subscribe-oyun yap@egroups.com adresine bir mail atarak üye olabilirsiniz.



Neyse ofisteki arkadaşların gururlarıyla oynamamak için gerisini yayınlamıyoruz. Zaten karizma yeterince yerle bir oldu. Buradan çıkarılacak ana fikir herkesin basitçe anlayabileceği gibi değişik fikirler üretmenin hiç de zor olmadığı. Eğer at gözlüklerimizi bir kenara bırakırsak hayatın ne kadar zevkli olduğunu anlamak hiç de zor değil. Tabi bizim firmalara bu fikirlerimizi birilerinin iletmesini beklediklerimiz yok. Hoş iletilmese bizim için daha iyi olur ama..bizim beklediğimiz firmaların yapmadığını sizin yapmanız. Nemi yapacaksınız. Çok basit birkaç kafadar bir araya gelip açık bi alana gideceksiniz. Kramponlarınızı giyineceksiniz, dizlikleri ve konçları çekip akşama kadar maç edeceksiniz. İnanın hiç bi oyun bu kadar gerçekçi olamaz. Ne kötü kamera açılarıyla uğraşın ne makine kilitlendi diye klavyeleri kırın. Temiz hava, güneş, çamur, acıkan karınlar, eve gelmediğiniz için sinirlenen anneler ohhh gel keyfim gel. Şimdi çocuk olmak vardı ya...

Not: Yoğun istek üzerine aylardır sakladığımız mail adreslerimizi açıklıyoruz. Ölüm tehditleri dahil her türlü maillerinizi bekliyoruz.

ozl@gamepro.com.tr

usame@usame.com

Endi, Con ve Türkiye'nin Genel Gidişatı Üzerine

Geçen ay transfer ettiğimiz siber kahramanlarımız Endi'yle Con bu ayki girizgah niteliğindeki sohbetleri ile sizi bunaltacaklar. Hadi kulak verelim ne diyor bu adamlar:

Endi: Con hazır mısın girelim mi?

Con: Du bi dakka şu vergi iadesi olayını halledeyim gelicem.

Endi: Ne iadesi olm biz İngiliz vatandaşıyız bi yerde dimi Con?

Con: Ne biliim ya İngiliz bi karakteri Türkçe bi adam yazarsa böle olur işte.Gelecek ay şu dergiyi değiştirelim bu adamlar iyi anlatamıyorlar bizi halka.

Endi: Neyse ya onu bunu bırak keyifler nası bakiim onu söyle?

Con: Arka kale direğinde unutulmuş bi forvet oyuncusundan biraz hallice. Yani aslında pas alsam golümü yazıcam ama bi türlü top kaleciyi aşip bize gelmiyo. Biliyorum bi gün voleyı patlatacam. Bu gariban hayatın ellerinin arasından goooool diye baracak bizim veeletler. Sonra ver elini memleket bırakacam bu maymunluğu ya. Para da vermiyolar adam gibi zaten

Endi: Ya abi bazen düşünüyorum da doğru mu yaptık acaba, aslında iyi para kırıyoruz FIFA kayıtlarından. Bu yazı işi bize göre değil gibime geliyor.

Con: Olm saçmalama, bunu baştan düşünenecektin. Parayı aldıktan sonra değil. Parayı aldık hakkını verecez. Geyiğin dibine su dökmessek o paralar haram olur bize. Bi kaç ay idare edecez işte. FIFA 2002'nin kayıtları başlasın. O zaman düzeltiriz durumları.

Endi: Ya abi ben bazen düşünüyorum da, bence biz haksızlık ediyoruz bu FIFA kayıtlarında. Maç anlatırken yani.

Con: Nasıl yani ? Ne diyon olm sen ya? Konudan konuya atlamasına bi yerde sabitle biz de konu hakkında yardımcı olmaya çalışalım sana di mi? FIFA serisi başladığından beri tanırım seni. Daha büyüyemedin be. NBA 98'i anlatan adam şimdi CNN'de spor spikeri. Sen haline bak. Ne haksızlığı ne diyon söyle şimdi?

Endi: İyi de abi dövseydin bi de. Bişey danışçak olduk, abimiz dedi ki senin yaptığın. Bi soru sorduk şu yaptığın muameleye bak.

Con: Olm bak annem okuyo, bu ilk yazımız kavga etmeyelim şimdi burada. Söyle hadi.

Endi: Abi diyorum ki, bu oyunda bazı oyuncuların isimlerini çok söylüyoruz, bazılarını ihmal ediyoruz. Hak, hukuk diye bişey var.

Con: On parmağın onu da bir değil ki. Onu bırak da elektrik faturasını yatırdın mı sen?

Endi: Bizim alt kattaki komşuya verdim o yatıracak. Bugün son gün.

Con: Ha iyi, daha maaşları bile almadık, bi de faiz yemeyelim üstte.

Endi: Abi bişey daha sorcam sana ama kızmak yok.

Con: Garanti veremem. Beni biliyosun yamuk bi soru sorarsan patlarım.

Endi: Şey dicem abi, bizdeki FIFA CD'si kreki mi orijinal mi? Bugün aradılar da birileri. Sorular. Bilmiyom dedim.

Con: Tamam olm, kızmıycam sana. Sadece şu kadarını söyledim bizdeki CD orijinal. Bi tane kreki CD vardı. Onu da arabanın camına astım.

Endi: Abi bazen ne düşünüyom biliyon mu, keşke Tomb Raider'ı falan anlatsak di mi daha kolay olur. Yo şimdi bu FIFA'da çok isim var, ben bazen karıştırıyom. Zidan, Klayvırt, Bergkamp tamam onları biliyorum ama. Bayer Mülşen'de bi

adam var, ismi WOJCIECHOWSKI. Nasıl söyleyim abi şimdi ben bunu. Gırtlığıma kramp girer Allah muhafaza. Bide Avustralya millî takımında bi çocuk var PESCHOSILODO diye. Kitleniyom

ya. Bi kerede söyleyemiyom abi. Yaşlandıım galiba. Ama düşünsene abi bi de. Lara Kroft atladı, Lara Kroft zıpladı. Tek isim var. Daha kolay olmaz mı abi sence de ?

Con: Abicim ne diyim ben sana. Allah seni bildiği gibi yapsın başka bişey demiyom.

Endi: Abi bizimki de iş değil aslında be. Üç sent para için yapılmaz bizim yaptığımız. Çoğu maçta oluyo. Mesela tehlikeli bi pozisyon söz konusu. İki siporcu yanyana, dribbling halindeler. Biri bakıyo durum kötü. Dirseği çakıyo. Biz ne diyoruz. "şoldır di şoldır". Abi şoldır'ı mı kaldı. Öldürdü herifi yaaa.

Con: Olm sen onu bunu bırak. Para her şey demek değildir ama birçok şey demektir günümüzde. Bugün bi öğrenci bileti 200,000 lira. Sen onu bunu boş ver. Doğayı sev, yeşili koru, çimlere basma.



Yeni bir Web portal'dan daha merhabalar... Geçtiğimiz ay köşeyi devraldıktan sonra sizlerden de ilk mektuplar gelmeye başladı. Gösterdiğiniz ilgi için teşekkür ederim. Bu köşeye sizlerin istek ve eleştirileriniz yön verecek. Köşeyi geliştirmek adına aklınıza ilginç fikirler gelirse lütfen bunları benimle paylaşmaktan çekinmeyin. İşte bu ay ki sitelerimiz!

<http://www.muneccim.com>

Geçen ay ki top on listemizde yer alan muneccim.com aslında netin en çok ziyaret edilen Türkçe sitelerinden bir tanesi. Günlük fal, karakter analizleri, yükselen burç hesaplaması, fal, rüya yorumu gibi seçeneklere ek olarak kedinizin karakterini belirleme! gibi son derece değişik kısımlarda mevcut. Fala inanma, ama falsız da kalma diyorsanız bu siteyi mutlaka bookmark'ınıza ekleyin.

<http://www.grenaonline.com>

Klasik Dartın en iyi üreticilerden biri olan **WING TIPS**'in Türkiye Temsilciliği yapmaktayız. Hararete Dart ürünleri Başlığı için bizimize temas kurun www.grenaonline.com

Arkadaşlar görsel deneyimlerinizi bizimle paylaşarak bizleri de bilgilendirin. Özellikle kendinizi denemek isteyenler için bizleri bilgilendirin. Özellikle kendinizi denemek isteyenler için bizleri bilgilendirin. Özellikle kendinizi denemek isteyenler için bizleri bilgilendirin.

Pek adı duyulmamış (ve zaten yeni kurulmuş) bir hediyeleş eşya sitesi. Elektronik dart, zippo çakmaklar, mataralar gibi hediyeleş eşyalar hakkında hem bilgi alıp değişik modellerine bakabilirsiniz hem de online olarak sipariş verebilirsiniz.

<http://www.akampus.com>

Fiyatlar başlıyor!!!

Yeni bir yıl girdik bile. Daha ne olduğunu anlamadan birçok Üniversitemizde "Fiyatlar başlıyor" geldi çatı. Hepinize sınavlarınızda bol şans diliyoruz. Ders notları için Arzu Online'a uğramaya unutmayın! Çok yakında Üniversitemiz sayfamızla birlikte artacak... Bizimle olmaya devam edin.

vör Life

20 tahlil akampus.com üzerindeki en iyi ürünlerdir. Akampus.com üzerindeki en iyi ürünlerdir. Akampus.com üzerindeki en iyi ürünlerdir.

Boğaziçili üç arkadaşça açılan site tam bir öğrenci merkezi. Boğaziçi'nin ders notları, eski sınav soruları, çeşitli tavsiyeler, yurtdışı eğitimi hakkında bilgiler ve kariyer yönlendirmesi gibi oldukça güzel bir içeriğe sahip. Sanırım, site zamanla çok daha iyi bir noktaya gelecek.

<http://www.ozelhoca.com>

Yeni Yılına Kutlu Olsun!

İnternet Rehberliği

Öğrencilerimiz için hazırladığımız bu rehber, öğrencilerimizin internet kullanımını kolaylaştırarak ve güvenliğini sağlama amacıyla hazırlanmıştır. Öğrencilerimizin internet kullanımını kolaylaştırarak ve güvenliğini sağlama amacıyla hazırlanmıştır.

İş dünyasındaki rekabet hızla artarken bunun sonucu olarak alınan eğitimin önemi de giderek artmakta. Bu durumda da özel hocalardan alınan dersler de öğrencilerin daha başarılı olabilmeleri için son derece kilit bir konuma geliyor. Site sahipleri son derece orijinal bir fikirle özel ders vermek ve almak isteyenlerin birbirlerini bulabileceği bir sistem yaratmışlar. Henüz çok fazla ziyaretçisi olmadığı için pek aktif olmasa da sitenin temelindeki fikir oldukça iyi.

[http://www.
sayfa
.com](http://www.sayfa.com)



"Sayfa" aslında son zamanlarda mantar gibi çoğalan Türkçe portallardan pek de farklı bir yapıya sahip değil. Ancak popüler site portallarından sıkıldıysanız belki size değişik bir bakış açısı sunabilir. Ancak üzerinde fazlasıyla çalışılması gerekiyor...

[http://www.
masalci
.com](http://www.masalci.com)



İşte daha çok küçük kullanıcılara hizmet edecek bir site... Masalci, çizim, oyunlar ve diğer çeşitli eğlenceli seçenekler sunan masalci.com biraz daha geliştirilirse oldukça önemli bir ziyaretçi potansiyeline seslenebilir.

[http://www.
sinema
.com](http://www.sinema.com)



Beyaz perde hakkındaki en son haberleri, vizyondaki filmleri öğrenmek istiyorsanız Superonline'nın içerik ortağı olduğu bu site işinize çok yarayacak. Sürekli güncellenen filmleri, özenli tasarımı ve zengin içeriği ile sinema konusunda önemli bir Türkçe kaynak niteliğinde.

Amatör Bakış

<http://www.psxcenter.cb.net>

Playstation konusunda tam anlamıyla amatör, ama ilgi çekiçi bir site. Hile, PSX bilgisi, top oyun listesi ile mütavazi bir site.

<http://allsoglu.freeservers.com>

Emülatör, oyun, programlar gibi seçenekleri ile sıradan bir site. Ancak köşeye gönderilen ilk mail'lerden biri olduğu için birazcık torpille de olsa bu sayfada yer alıyor :)

<http://ranza.8k.com>

İşte klasik bir "all-in-one" sitesi daha... Piyasada cipil.com, sertac.com gibi pek çok ünlü all-in-one varken ranza ve benzer amatörlerin ne kadar şansı olur bilinmez ama siz yi-

ne de isterseniz bir göz atın ranza.8k.com'a.

<http://www.geocities.com/kadikoycanavari/>

Fenerbahçe için hazırlanmış amatör bir site. Zaten sitenin adresi (. /kadiköycanavari) her şeyi anlatıyor!! Fenerbahçe resimleri, kadrolar, rekorlar gibi seçenekler sunuyor.

<http://cagatayim.8k.com>

Ranza gibi bir başka amatör all-in-one sitesi...

<http://www.otohizmet.com>

Her ne kadar kötü bir dizaynı olsa da belki otomobillerle ilgilenenler için yararlı olabilir. "Motorda 2. bahar" gibi oldukça ilginç başlıklara sahip...

TOP 10 Arama Motoru

1. Altavista
<http://www.altavista.com>
2. Yahoo
<http://www.yahoo.com>
3. Arabul
<http://www.arabul.com>
4. Lycos
<http://www.lycos.com>

5. Superonline Arama
<http://www.superonline.com>
6. Goto
<http://www.goto.com>
7. Turkmeta
<http://www.turkmeta.com>
8. Google
<http://www.google.com>

9. Netbul
<http://www.netbul.com>
10. Site Rehberi
<http://www.siterehberi.com>

Lütfen istek ve eleştirilerinizi ilhambayhan@hotmail.com iletmeyi unutmayın. WEB portal kesinlikle sizin isteklerinizin doğrultusunda gelişecek. Görüşmek üzere!

Bir Mantık Programlama Dili: PROLOG

Bir ay daha geçti ve 21. Yüzyılın içerisinde yolumuza emin adımlar ile devam ediyoruz. Geçtiğimiz Ocak ayı içerisinde oyunuyap@egroups.com da bazı hareketlenmeler yaşadık. Artık gruba kayıtlı bütün arkadaşlar bir şeyler yapmanın zamanı geldiği konusunda hemfikir. Çok yakında bazı proje grupların oluşturulup, basit temel noktalarda çalışmaların başlayacağı kanaatindeyim. Eğer sizlerde bu çalışmalarını sadece dışardan seyretmek değil, aynı zamanda içinde bulunmak istiyorsanız zaman geçmeden oyunuyap-subscribe@egroups.com adresine bir mail atın ve aramıza katılın. Şimdi geçelim esas konumuza.

Geçtiğimiz ay mantık kurallarına yaptığımız ufak bir giriş ardından, bu ay artık mantık programlamanın temellerini ve mentalitesini anlatmaya başlayacağız. Öncelikle vurgulamak istediğim bir nokta var; bu sayfalarda göreceğiniz anlatımlar kesinlikle sizlerin programlama yeteneklerinizi geliştirmeye yönelik değildir. Evet Prolog, mantık programlama amacı ile oluşturulmuş bir dildir, ancak bu konuda uzmanlaşmak zaman içerisinde çalışmayı ve çabayı gerektirir. Bu yüzden ki; bu sayfalardaki anlatımlar meselelerin sadece temellerini oluşturacak bilgileri içerecek. Bu bilgiler ışığında, eğer mantık programlama konusuna girmek istiyorsanız, kendinize çizmeniz gereken yolu,

ve o yolda size aydınlık verecek işi bulmanız daha kolay olacak.

Öncelikle Prolog nedir, ne olduğu gibi bazı temel sorulara cevap olabilecek bir giriş yapalım. Maalesef ülkemizde bilgisayar programcılığı ile ilgilenen bir çok kişi bile Prolog adında bir bilgisayar dilinin olduğundan habersizler. Bunun nedenlerinden biri, Prolog'un ülkemizde fazla ilgi duyulmayan yapay zeka uygulamalarında kullanılan bir beşinci nesil dil olması olarak gösterilebilir. Ancak son birkaç yılda internetin gelişmesi ile beraber bu dilin adıda duyulur ve programlanması üzerine ilgi bir nebze olsun artar oldu. Bu sevindirici bir gelişme elbette.

1970'li yılların başında Fransa'nın Marseille-Aux Üniversitesi'nde Calmerauer ve çalışma grubu tarafından icat edilen Prolog, adını Fransızcadan alır: 'Programation et Logique'. Mantığın doğrudan doğruya bir bilgisayar programlama dili olarak kullanılabilmesini sağlamak amacıyla yapılan çalışmalar aslında çok da eski bir tarihe sahip değiller. 1980 yılına değin dünyada 'Mantık Programlaması' diye adlandırılan programlama ve teori teknikleriyle uğraşanların sayısı 100 kişiyi bile geçmezken, 1981 yılında Japonların beşinci nesil bilgisayar projesini açıklamasıyla konuya olan ilgiye yoğun bir biçimde arttı. Bu projede, gelecek kuşak bilgisayarların geliştirilmesinde mantık programlamanın önemli bir rol oynayacağı önemle vurgulanıyordu. Bu sürecin başlaması ile Prolog dili hızlı bir şekilde gelişti ve olgunlaştı. Bugün artık her tür bilgisayarda ve platformda Prolog uygulamaları ve kullanım alan-

larını bulmak mümkündür. Ayrıca "Edinburg Prolog Ailesi" olarak anılan bir platformda bu dil üzerine bir çok kitap ve makaleler yayınlandı.

Bilgisayarın belli bir problemi çözebilmesi için kendisine problemle ve çözüm yoluyla ilgili bilgi verilmesi gerekir. Programlama dilleri aracılığıyla insan bilgisayarlar ile iletişim kurabilir. Basic, Fortran, C gibi klasik programlama dilleri bu iletişimi kolaylaştıran üst düzey diller olmalarına ve son yıllarda Visual (görsel) platformlarda programcılığın çok kolay bir hal almasına rağmen, bu diller bilgisayarın anlayabileceği makine dilinin sadece insana yönelik geliştirilmiş birer arabiriminden ötesi değildiler. Bu nedenle klasik programlama dillerinin genel yapısı, doğal konuşma dillerinden (Türkçe, İngilizce, vb.) ve mantıksal düşünme yöntemlerinden çok uzaktırlar. Örneğin klasik programlama dillerinde kullanılan bazı komutlardan GOTO, FO-TO, IF ... THEN gibi ifadeler bir problemi çözerken kullandığımız mantıksal düşünce yöntemlerini hemen hemen hiç yansıtmazlar.

Klasik programlama dillerinin yapılarındaki bu yapıyık, yazılım teknolojisi görsel olarak ne kadar ilerlese de, aslında donanım teknolojisine göre daha yavaş bir gelişme göstermesine engel olmuyor. Bir başka bakış açısından olayı ele aldığımızda ise; bir programlama dilinin, bir problemin kavramsal çözüm aşamasında programcıya yardımcı olması, yazılım geliştirme aşamasını kolaylaştırır ve programlamayı daha üretken bir faaliyet haline sokar. Böylece hızla prototip üretmek ve ortaya çıkan modülü test etmek mümkün olur. Prolog dili işte bu noktada devreye giren ve problemin tanımlanması ve çözümü için gerekli yöntemlerin geliştirilmesi aşamalarında bize yardımcı olan bir araçtır.

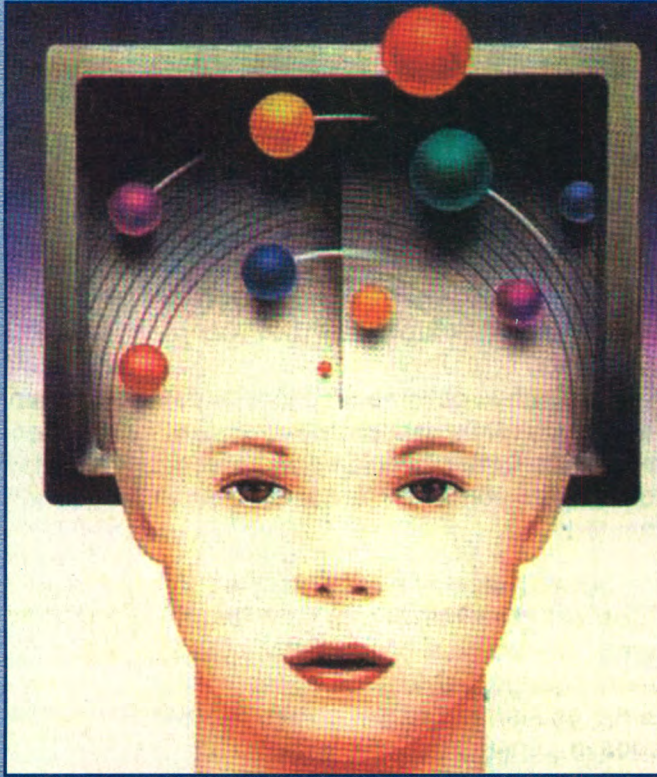
Sizlere Prolog programlama dilinin farklılığını gösteren önemli bir noktanın varlığından bahsetmenin gerektiği inancındayım. On yaşında çocuklar Prolog dilini öğrenmesi kolay ve zevkli bir dil olarak bulurken, deneyimli ve tecrübeli programcılar bu dilin şaşırtıcı ve kafa karıştırıcı bulabilmekteler. Şimdi Prolog dili hakkında verdiğimiz bu ön bilgiden sonra dilin yapısına girelim isterseniz.

Prolog Programlama

Prolog ifadeleri üç ana temel başlık üzerine kurulmuşlardır.

- 1- Olgular
- 2- Sorular
- 3- Kurallar

Geçtiğimiz ay anlattığımız mantık kurallarını hatırlarsanız, orada bazı önermelerin ve kavramların varlığından bahsetmiş idik. İşte bu önermeler Prolog içerisinde birer olgu teşkil ederler. Bu olgular basit önermeler "Ke-di bir hayvandır" olabileceği gibi, bunların değişimleri, iç içe geçmiş bazı



yaşılır, ve daha karmaşık olarak birkaç önermeden oluşmuş olan Bileşik Olgular olabilirler.

Sorular belirlediğiniz Olgular içerisinde sorgulamalar yapmanızı sağlar. Prolog dilini kullanarak daha önce belirlediğiniz Olgular'a bir insana soru sorar gibi sorular sorabilirsiniz "Mestan kedi midir?" gibi.

Son olarak Kurallar olgular ile soruların birbirleri ile olan ilişkilerini tanımlayan, bunlardan yola çıkarak programın kendi başına sonuçlar çıkarmasını sağlayan bazı tanımlardır. "Mestan bir kedi ismidir." Gibi.

Eğer kafanızın karıştığını düşünüyorsanız sakın endişelenmeyin bu başlıkları sırası ile detaylı bir biçimde göreceğiz, lütfen yazıyı okumaya devam edin. Şimdi basit Olgulardan başlayarak örnekler verelim. Bu arada herşeyin bir kelime oyunu gibi geliştiğinden dikkat etmenizi istiyorum, belkide on yaşındaki çocukların bu dili kolay bulmasının bir sebebi budur.

1- Olgular

a) Basit Olgular

Öncelikle olgunun kendisini ve hemen ardından bunun Prologda nasıl ifade edilebileceğini göstereceğiz.

"Kedi bir hayvandır". hayvan(kedi).

"Penguin kuşdur". kuş(penguen).

"İspanya İtalyadan büyüktür" büyüktür(İspanya, İtalya).

Sizinde göreceğiniz gibi hiçde zor değil. Burada dikkatimizi çekecek bir kaç yazım kuralından da bahsetmek istiyorum. Öncelikle Prolog tanımları yapılırken hiç bir özel ismi büyük harf ile yazmadık. Bunun nedeni Prolog dilinin büyük harf ile başlayan her yazımı bir değişken olarak görmesidir. Yani İtalya yerine İtalya yazarsak, İtalya bir kavram iken, İtalya artık Prolog için bir değişken olacaktır, bu durumda bizim amacımıza yönelik anlamında kaybeder. Bir başka kuralda her olguyu ifade eden terimin sonunda bir nokta kullanmış olmamız. Bu Prolog programla diline ait bir özellik olup, bir alt satura geçerken yada ifadenin sonlandığını bilgisayarın anlayabilmesi için geliştirilmiş bir kuraldır.

Şimdi değişkenlerden daha yeni bahsetmişken Olguların içinde değişkenlerinde nasıl kullanıldığını hemen gösterelelim.

"X dünya ile güneş arasındadır". Bu ifadeyi Prolog dilinde aynen aşağıdaki gibi yazabiliriz. arasında(X,dünya,güneş).

Gördüğünüz gibi burada X bir büyük harf olduğu için (Gemi kelimesinde burda yazabilirdik ancak bu sefer kelimenin başlangıcı olan G harfi büyük olacağından, artık kendi kelime manasını değil, bir değişkeni göstermiş olurdu.) bir değişkendir.

b) Değişmeler

Bir önceki başlıkta gördüğümüz olguları gayet basit bir biçimde deşilleme şekline çevirebiliriz. Örneğin "Kedi bir hayvandır". ifadesi olan hayvan(kedi). tanımını deşilleyelim.

not hayvandır(kedi).

Burada kafanızı ifadenin kendisi karıştırmaz. Elbette kedinin bir hayvan olmadığını söylemek mantıksal olarak yanlıştır ancak yukarıdaki yazdığımız ifade Prolog açısından doğrudur. Bu deşilleme

konsuudan daha fazla söze gerek yok herhalde.

c) Yapılar

Yapılar ilk görüşde belki biraz kafanızı karıştırabilir Ancak gözünüz korkmasın sakın. Bir kaç tekrardan sonra ne kadar kolay olduğunu anlayacaksınız. Şimdi şöyle bir tanım alalım "Dünyanın uydusunun kraterleri vardır." bunu Prolog dilinde aşağıdaki gibi tanımlayabiliriz.

vardır(krater,uydusu(dünya)).

Bir örnek daha; "Osmanın annesi babasından daha gençtir."

daha_genç(annesi(osman),babası(osman)).

İşte bu kadar basit. Gördüğünüz gibi, olguları iç içe kullanarak bir yapı oluşturduk. Eğer daha iyi kavramak istiyorsanız, öncelikle söylemek istediğiniz olguyu basit şekilde ifade edin ve sonra bunu bir yapı haline getirin. Burada izleyeceğimiz yol bir Lego ile oynamaktan öte bir şey değil aslında. Sizlerde benzeri yapılar oluşturarak doğruluğundan emin olmak istiyorsanız sadece yazılarını bana gönderebilirsiniz., bende sizler için kontrol ederim.

d) Bileşik Olgular

Bileşik olguları aslında temel mantık kurallarında gördük. Hatırlayacağınız gibi orada önermeleri birleştirmek için bazı ifadeler kullanıyorduk. VE, VEYA, İSE gibi. İşte bu ifadelerin Prolog içerisinde bazı eşdeğer sembolleri vardır, ve

bu semboller yardımı kolaylıkla bir bileşik olgu kurabilirsiniz.Öncelikle bu eşdeğer sembolleri görelim.

DEĞİL: not

VE: ; (virgül)

VEYA: ; (noktalı virgül)

İSE: :- (iki nokta ve çizgi)

Şimdi ise örnekler; "Ay dünyadan, Dünyada Jüpiterden küçüktür."

küçüktür(ay,dünya) , küçüktür(dünya,jüpiter).

Arada gördüğünüz küçük virgül iki olgumuzu VE bağlacı ile bağlamakta. Birde VEYA için örnek yapalım. "Hasan akıllıdır veya Alp akıllıdır."

akıllıdır(hasan) ; akıllıdır(alp).

Gördüğünüz gibi bu arkadaşların her ikisi aynı anda akıllı olabileceği gibi birinin akıllı olmasa bile diğerinin akıllı olmasını etkilemez. Geçen ayki mantık kuralları yazısını hatırlayın lütfen.

Evet arkadaşlar. Prolog nedir ne değildir dedik. İlk konusu olan Olgulara bir giriş yaptık. Önmüzdeki ay bu olgular üzerine Sorularımızı inşa edeceğiz. Ve sizler ilk basit prolog programı nasıl çalışmış bunu göreceksiniz. Benim sizlere tavsiyem, eğer bu konulara meraklıysanız geçen ayın ve bu ayın köşe yazılarını tekrar bir elden geçirip aradaki bağlantıları kurmaya çalışın. Oturup kendi başınıza bir kaç olgu ve yapı yazın. Eğer bunlar yeterli gelmiyorsa internete dalın, orda çok daha fazla var, emin olun.

Sevgi ve Sağlıcakla kalın.

Bu yazının hazırlanmasında; Bilim ve Teknik, Temmuz 1992, S. TARALI, Bir Mantık programlama Dili: PROLOG başlıklı yazısı ve Şakir Kocabaş, İTÜ, Uzay Mühendisliği, Yapay Zekaya Giriş ders notlarından istifade edilmiş ve alıntılar yapılmıştır. 6

www.

merlininkazani.com

Online Oyun Derginiz



Oyun almadan
Oyun almadan önce
mutlaka ugrayın

Oyun incelemel
Oyun incelemeleri,
hileler, ön incelemeler,
günün haberleri, tam
çözümler.

Donanım incelem
Donanım incelemeleri.

Tartışma forumla
Tartışma forumları

Her gün güncel
Her gün güncelleniyor.

PC, PlayStatio
PC, PlayStation,
PlayStation 2,
DreamCast

www.merlininkazani.com
Team One! yönetiminde

Benimle Oynar mısın?

Kim olduğunu bilmediğiniz biriyle saatler boyunca, bir yandan sohbet edip bir yandan da oyun oynamanın keyfini başka ne verebilir?

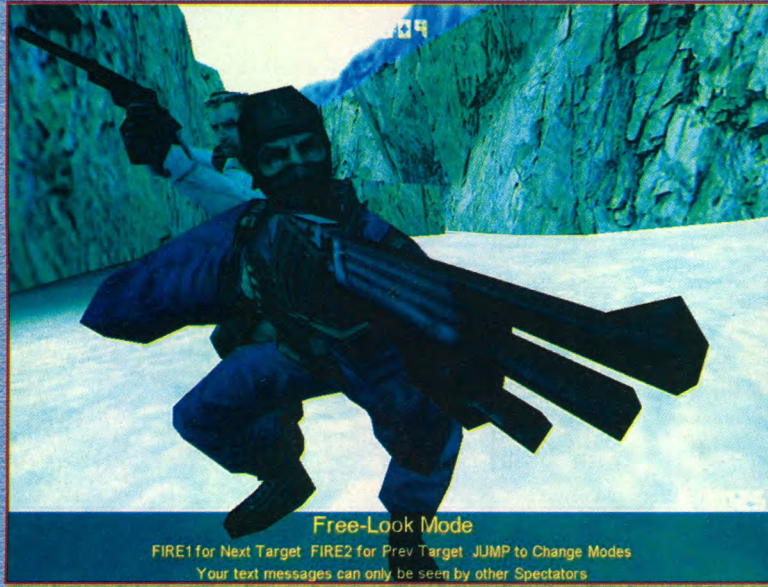
Evinizde, bilgisayarın başına oturup oynamaktan büyük zevk aldığınız oyunu CD sürücünüze yerleştirin ve saatlerce oyunu yeniden bitirmek için oynayın. Bitirdikten sonra bir kere daha, sonra bir kere daha, ardından bir kere daha oynayın, ta ki, oyunun tek kişilik senaryosunu, oyundaki düşmanların, ağaçların, duvarların, kutuların ve bütün ıvır zıvırların durdukları yerleri ezberleyene kadar. En sonunda, nihayet sıkıldığınızda Internet'e bağlanın, bir oyun sunucusu adresini girin ve hiç tanımadığınız insanlarla oyun oynamanın tadını çıkarmaya başlayın.

Bunu daha önce denemediniz mi? Çok yazık! Her an yüzbinlerce insan, Internet üzerinde beraber oyun oynamanın tadını çıkarıyor. Ve her an bu yüzbinlere yenileri katılıyor.

Online oyunlar, tek kişilik oyunlardan belli başlı yönleriyle ayrılıyor. Birincisi, online oyunlarda senaryo sınırlaması yok. Counter-Strike'da düşmanlarınızın nereden, ne zaman çıkacağını, silahı nasıl kullandığını, bombayı ne zaman fırlatacağını; Ultima Online'da kimlerin iyi, kimlerin kötü olduğunu, kimin hangi büyüyi yapacağını bilemezsiniz. Age of Empires'ta rakip imparatorların hangi birliklerle üzerinize geleceğini kestiremezsiniz. Online tavla oynarken bile, rakibinize hangi zarın geleceğini tahmin edemezsiniz.

İkincisi, online oyunlarda bilgisayarın soğuk yapay zekasına değil, gerçek oyuncuların kanlı, canlı ve gayet çevik gerçek zekalarına rakipsiniz. Rakibinizi yendiğinizde onun üzüleceğini veya sinirleneceğini bilirsiniz; yenildiğinizde de, bilgisayarın hiç de adil olmayan bir biçimde sizi yendiği zamanki gibi tepkisiz kalmazsınız, üzülür ve sinirlenirsiniz.

Üçüncüsü, online oyunlar herkese açıktır. Kadın-erkek, yaşlı-genç, Amerikan, Japon, Türk, İngiliz, Arap, Pakistanlı, Hindu, Müslüman, Yahudi, Hristiyan, herkes, aynı heyecanı, aynı tadı paylaşmak için bilgisayarlarının (ve hatta Dreamcast'lerinin) başındadır. Ve herkesin amacı aynıdır: Monitörden akan ve eşi başka hiçbir yerde bulunmayan heyecanı yakalamak.




Bunu denemelisiniz. Online oyunlar, "oyunlar nereye gidiyor?" sorusuna, bugünlerde verilebilecek en doyurucu cevap. Evet, oyunlar Internet üzerinden, herkesin paylaşacağı yeni bir eğlence kültürü olmaya doğru hızla yol alıyor. Ve gün geçtikçe bu gidişin rengi değişiyor. Daha önce Quake ile açılan bir kapıdan, Counter Strike ile "takım oyunu" ışığı sızıyor. Önceden bir arenada önünüze geleni öldürmek zorundayken, artık kazanmak için takım arkadaşlarınızla sadık kalarak görevlerinizi yerine getirmek zorundasınız. RPG oyunlarında ise şenlik ateşi daha bir parlak yanıyor. Ultima Online'da kendi karakterinizi oluşturup yüzbinlerce oyuncunun bulunduğu bir ortamda geliştirmeli ve UO'ın dünyasında tam anlamıyla "yaşamalısınız." Hepsini bu da değil. Yepyeni online oyunlar ile online oyunlardan alacağınız tadı daha iyi grafikler ve daha mantıklı içerikle zenginleşecek.

Şimdi hayal gücünüzü çalıştırma zamanı. Online oyunlar iyice gelişip insanların eğlence kültüründe alması gerektiği yeri almaya başladığında, Internet üzerinde "sanal" hayatların yaşanmaya başlandığına tanık olabiliriz. Sanal olarak doğup, sanal anne babamız tarafından yetiştirilip, sanal okullarda okuyup, sanal bir iş bulup, sanal evimize taşındıktan

sonra, sanal bir eşle evlenip, sanal çocuklara sahip olabiliriz. The Sims 2, çıkar da, online oyunlar için destek sağlarsa belki de bu yolda atılmış ilk adım olacak. Yakın bir gelecekte de, eve sadece online oyun oynamak için alınan, vücuda bağlanabilen gelişmiş oyun cihazlarıysa muhtemelen "sanal" zevkinizi yepyeni bir boyuta taşıyacak. Daha önce de burada bahsedildiği gibi, geleceğin oyun kumandaları size oyunlarda yaşadıklarınızı size zarar vermese de, aynen hissettirecek. Bu yüzden Counter Strike benzeri bir oyunda vurulmamak büyük önem taşıyacak, vurulduğunuzda ise intikam için kanınız kaynıyacak. Ultima Online tarzı bir RPG'de, çalılığa girdiğinizde, sağınıza solunuza dikenler batacak, kuş sesleri odanızda yankılanacak, satıcıların yanından geçerken ortalık pazar yeri gibi kokacak.

Üstelik Internet hızı iyice arttığında, Microsoft'un Game Voice teknolojisi iyice yaygınlaşacak ve online oyunlara küçük kameraların da eklenmesiyle, tepkileriniz ekranın üst köşesinde, rakiplerinizi veya takım arkadaşlarınızı tarafından anında görülebilecek.

Bu eğlenceyi sakın ama sakın kaçırmayın. Çünkü bu geleceğin eğlencesi. Sadece oyunların değil, aynı zamanda eğlence kültürünün de geleceği. 

PC LIFE

WWW.PCLIFE.COM.TR

online

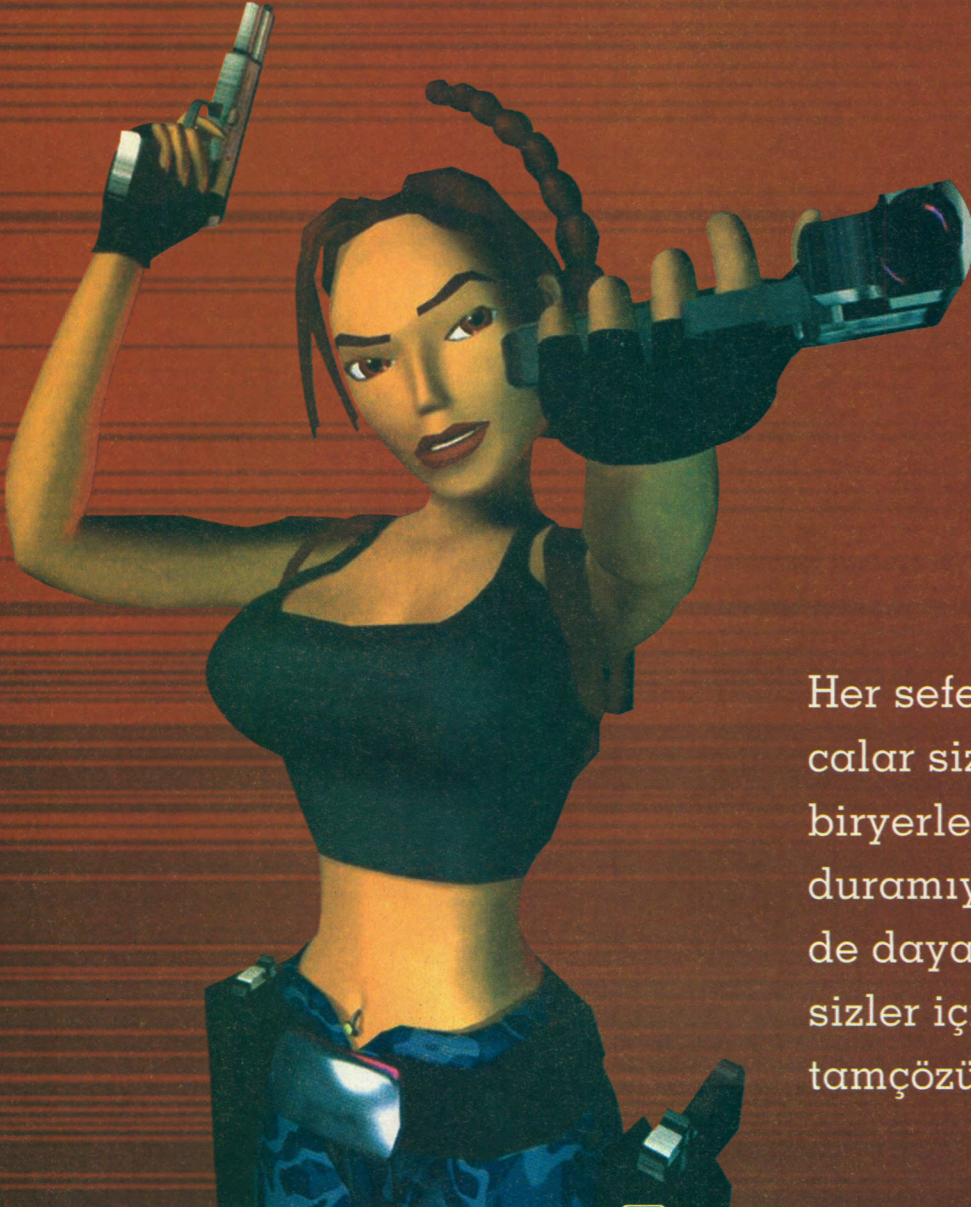
[Bu Gücü Hisset]



PC LIFE

MULTIMEDIA TEAM

Tomb Raider 5



Her seferinde bulmacalar sizi zorluyordu, biryerlere bakmadan duramıyordunuz. Biz de dayanamadık ve sizler için ayrıntılı bir tamçözüm hazırladık.

Murat Oktay

STREETS OF ROME

Bölüm, adından da anlaşılacağı üzere, Roma sokaklarında geçiyor. Oyun bir binanın önünde başlıyor. İlk secret'i bulmak için havuza dalmanız gerekiyor, içeride bulunan bir geçitten isteğinize ulaşabilirsiniz. Havuza dalmayı öğrendikten sonra, sıra ipte yürümeyi öğrenmeye geliyor. Bunun için ipin yanına gelip Ctrl ve yukarı ok tuşuna basmanız yeterli. İşte Lara ipin üzerinde yürüyor bile. Eğer dengesini kaybedecek olursa, eğildiği tarafın ters yönünde tuşa basmanız yeterli. Bu sırada bir şeye sahip olmak istiyorsanız rafların ve dolapların yanına gelip Ctrl'le basmanız gerekiyor.

Şimdi binadan çıkıp, sağdaki sokaktan girin. Karşınıza bir doberman çıkacaktır, onu öldürmelisiniz. Havuzlu bir sokağa çıktınız, sokağın arkalarında bir kol bulunuyor, bunu çekerek açılan kapıdan içeri giriyorsunuz. Karşınıza çıkan başka bir kapı daha olacak, onun yanındaki kolu da indirerek, oradan çıkıyorsunuz. Bu sırada ortaya çıkan yarasalara dikkat edin. Sola ilerlediğinizde yolun sonunda bir sandık göreceksiniz, onun yardımıyla yukarı çıkıp, karşıya atlayın. Kendinizi bir odada bulacaksınız, ilerlemeye devam edin. Merdivenlerden inerken sağda ve solda gördüğünüz camları kırın. İhtiyacınız olan Medikit'i bulacaksınız. Tekrar geri dönüp odada Golden Key'i bulun.

Golden Key ile havuzun olduğu yere çıkın. Anahtarı kullanarak kilitli kapıyı açmalısınız. Bu sırada balkondan bir adam size ateş ediyor, onu öldürün. Sağ taraftaki karanlıkta bir Medikit bulunuyor. İlerlemeye devam. Sol koridordan Garden Key'i alın. Sağ yandan ipin yanına çıkın. Ne yapacağınızı artık biliyorsunuz. Kolaylıkla karşıya geçebilirsiniz. Merdivenlerden yukarı çıkın, sizi bir Medipack ve hemen karşısında da Revolver bekliyor. Mavi kapıyı tekmeleyerek açın, oradan da laser sight'i alın. Tahta kapıya gelin ve silahla kilidi kırıp, içeri girin. İkinci Garden Key'i alın. Farelere dikkat. (Şimdi bir tüyo: Revolver'i kullanırken sıfır tuşuna ok tuşlarıyla beraber basarsanız, lazer görüşünü açabiliyorsunuz. Yakınlaştırmak için Ç, uzaklaştırmak için (.) nokta tuşuna basmalısınız.)

Merdivenlerden aşağıya inip, bahçeye çıkın. Garden Key'leri kullanarak bahçe kapısını açın. İçeri girdikten sonra bir demo izleyeceksiniz. Kontrol size geçince sağda ilerleyin, başka bir alana çıkacaksınız. Burada bulunan çanı lazerli revolverinizle vurmalsınız, -Secret 2- böylece tahta kapı açılıyor. Yukarı çıkma zamanı, soldaki odada Secret 3'ü bulacaksınız. Hemen ardından çanın arkasında açılan kapıdan girmelisiniz. Odada iki güvercin heykeli bulunuyor. Soldaki koridorda bulunan kolu indirdiğinizde kuşlardan biri parçalanıyor. Onun kaidesini döndürün. Sağdaki koridordan yolumuza devam ediyoruz. Koç başına dikkat edin, aşağı sarkarak oradan geçin; bir kol göreceksiniz, onu da indirin. İkinci kuş da parçalanıyor. Dışarıda, çanın altından açılan kapıdan Saturn Symbol'u aldığınızda bölümü tamamlamış oluyorsunuz.



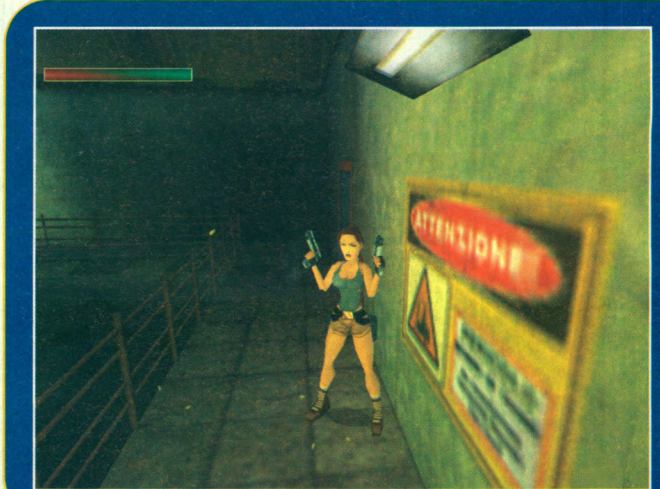
TRAJAN'S MARKET

Sağdaki odaya girerek işe koyulalım. Odadaki kutuyu kırıp crowber'i alın. Soldaki odada bulunan lazeri de alıp, metal kapıyı kırın. Yukarı çıkıp, ipe ulaşın. Üzerinde yürüyerek karşıya geçin. Sol arkanızdaki fişekler alın. Doğru yolu izliyorsanız, az sonra demo başlayacaktır. Hemen ardından yapmanız gereken, çarkların karşısında gördüğünüz merdivenlerden çıkmak. Yukarı ulaştığınızda çarkların tarafındaki odaya girin ve ipi 3 kez çekin. Aynı işleri diğer taraftaki odada da yapmanız gerekiyor. Böylece çarklar tam devirde çalışmaya başlayacak ve aşağıda yuvarlak taşın kapattığı kapı açılacaktır. Taşın solundan giderek Golden Coin'ini alıp, saldırıya geçen farelerden kaçın.

Az önce açtığınız kapıdan içeri girin ve Golden Coin'i Mars heykeline yerleştirin. Secret 1 size bir kapı açacaktır. Buradan geçtiğinizde başlangıç noktasına geleceksiniz. İlerideki karanlık sokağa girip, soldaki havuza atlayın. Medipack'i alın az sonra ihtiyacınız olacak. Mars heykelini başıyla biraz uğraşacaksınız. Saklanacak bir yer bulup, eğilin ve silahınızı hazırlayın. Revolver ve lazer sight ile onu gözlerinden vurun. Bunu başardığınızda Mars Symbol'e ulaşacaksınız.

Yerdeki kapağı kaldırıp, kanalizasyona inin. Oradaki vanayı söküp, heykelin olduğu odaya dönün. Elinizdeki vanayı kırmızı makinaya takın. Secret 2 makinada. Vanayı çevirince akıntıyı kesiyorsunuz. Tekrar kanalizasyona dönün, delikten içeri girip, Kendinizi akıntıya bırakın. Vardığınız yerdeki kırmızı makineyle buradaki akıntıyı da kesin.

Yukarı çıktığınızda yine çatışma başlayacak, hazırlıklı olun. Onu öldürmek için shotgun'u kullanmanızda fayda var. Öne çıkmamaya çalışın. Öldürdükten sonra kırılan camlardan geçin ve Venus Symbol'u alın. Secret 3'ün kapısı açıldı. Demo'dan hemen sonra da yaratıklarla savaşacaksınız. Onları öldürmek içinse pistol kullanın. Sürekli hareket ederek kendinizi koruyun. Yaratıkları öldürdükten sonra taşları yerleştirin ve açılan kapıdan geçin. İkinci bölümün sonu.



COLOSSEUM

Bölümün hemen başında kulplu bir küp göreceksiniz ve o size Secret 1'i sağlayacak. İlerledikçe yürüdüğünüz yol çökecek, koşarak buradan geçin. Sağdaki aralıktan girip, buradaki taş düğmeye basın. Açılan kapıdan içeri girin, aşağıdaki aslanın üstüne atlayarak, onu öldürün. Yine düğmeye basın ve karşınıza çıkan diğer aslanı da öldürün. Merdivenlerden yukarı çıkın, Gemstone Piece 1'i alın. Şimdi de gladyatörlerle savaşmak zorundasınız. Düğmeye basıp yukarı çıkın, oradakileri de öldürüp, malzemeleri toplayın. Buradan aşağıya inin, delikli bir platform göreceksiniz. Sağda bir ip var, onu 3 kez çekin. Koşarak, çıkan sütunun üzerindeki Gemstone Piece 2'yi alın. Bu sırada zamana karşı yarıştığınızı unutmayın. Sağdan açılan kapıdan içeri girin, zemin çökmeye başlayacaktır, dikkat! Buradan geçtiğinizde Secret 2 sizi bekliyor olacak.

Pierre ile ilgili bir demodan sonra, sağdaki odaya girip Gemstone Piece'leri yerlerine yerleştirin. Yine zemin çökecek, ya karşıya hızlı bir şekilde atlayacaksınız, ya da düzlüğe gelene kadar duvara tutunarak ilerleyeceksiniz.

Yukarı çıkar çıkmaz bir gladyatörün saldırısına uğruyorsunuz. Onu öldürün ve Colosseum Key 1'i alın. Kapıyı açın, Marsın heykeli yine karşınızda. Onu da shotgun'la temizleyin. Bu sırada açılan yerden Colosseum Key 2'yi alın. Büyük kapıyı açın. Arkalarda bulunan Secret 3'ü almayı unutmayın. Son olarak da duvardan taşı alarak, bölümü bitirin.



THE BASE

Demodan sonra koridoru takip edin. Merdivenlerden aşağıya inin ve kapıdan girin. Burada birçok sandık göreceksiniz. Sağdaki dolabın içinde Silver Key'yi bulacaksınız. Bununla sandıkların arasındaki kapıyı açın. Yukarı çıktığınızda iki adamla karşılaşacaksınız, onları öldürün. Yerdeki Silver Card'ı alın. Aşağı indiğinizde elinizde kartla iki kapı açacaksınız. Dikkat, birini açar açmaz karşınıza kurt köpeği çıkıyor. Kendinizi korumak için onu öldürmek zorundasınız. Diğer kapıyı açıp yukarı çıkın. Duvardaki kapığı kırın, Secret 1 artık sizin. Sandıkların üzerinden atlayarak kontrol odasına gidin. Size vinçle zarar vermek isteyen adamı öldürün. Aslında demoda bunu Lara bizzat kendi hallediyor. Vinç ile trenin bulunduğu kapıyı parçalıyor. İçerideki dolaplarda işinize yarar birşeyler bulabilirsiniz. Şimdi öteki kapıyı düğmeye basarak açın. Soldan devam edin. Vıncı gördünüz değil mi? Ucunda asılı olan bloğun üstüne çıkın, karşınızdaki sandığın üstünde Secret 2'yi bulacaksınız. Aşağıya inin, sağdaki odaya girin, oradaki adamı öldürün. Bu size Silver Key'yi kazandıracak. Odadaki makinanın eksik bir parçası olduğunu farkettiliniz, onu bulmalısınız. Geri dönüp sağ yöne gitmelisiniz. Bu sırada ekrana demo girecek.

Kartlı kapıyı açarak, duşların bulunduğu odaya girin. Dolapları araştırın, aradığınız parçayı (ya da fuse) bulacaksınız. Havuzdaki kapığı kaldırın ve içine dalın. Sualtındaki bu yol sizi Secret 3'e götürecektir.

Açılan kapıdan içeri girip, düğmeye basın. Vinç hareket edecektir, bloğa çıkın ve denizaltıya atlayın. Bu bölümün sonu.

THE SUBMARINE

Silahlı bir durumda kamaraya kilitlisiniz. Ranza demirlerinden birini söküp, bununla havalandırma kapağını kırın. Sürünerek ilerleyin, yol sizi Secret 1'e götürcek. Elektrik tellerine dokunmadan karşıya geçin. Sağdaki kapağı açıp, içeri girin. Battery'i bulacaksınız. Yukarı çıkın ve Rusların konuşmalarına kulak misafiri olun. Mutfığa inince, açığı arkadan (shift ile) yaklaşıp, başına vurun. Silver Key'i alın. Buradan küçük odaya girip, dolaptaki ikinci Silver Key'i ve çekmecedeki pistolu alın. Diğer kapıdan gelenlere karşı artık bir silahınız var.

Sıra diğer kapıdan gelen adamları haklamaya geldi. Yolu takip edin ve televizyonun bulunduğu odanın aksi yönünde ilerleyip sandıkların olduğu odaya gelin. Girişin hemen sağdaki sandığı crowbar ile dağıtın. Evet secret 2 de elinizde. Yine aqualung'u bu odada bulacaksınız.

Şimdi televizyonun sağındaki odaya vanayı açarak girin. İlerleyin. İlk sağdan girdiğinizde, sandıkların üzerinde asılı bir tel kafes göreceksiniz. Kulbuna asılıp açın. İşte 3. secret. Koridorda ilerlemeye devam edin. Yolu sonuna doğru, ilerki odalardan birinde bir dolap içinde battery +1 bulacaksınız.

Vanalı kapıyı açtıktan sonra torpido odasına geliyoruz. Burada torpidoları geçin ve merdivenleri çıkın. Karşınıza çıkan adamı vurun ve suit consolu'u alın. Diğer odalardan birinde tek bir dalgıç giysisi boş durumda onu alın. Bütün topladıklarınızı alın ve bunları birleştirip giysisin göğüs kısmına takın. Eh geriye sadece giydsinizi giyip dibe dalıp diğer bölüme başlamak kaldı.



SUBMARINE DEEPSEA DIVE

Oldukça kısa bir bölüm. Denizaltından çıktıktan sonra hemen sağa doğru ilerleyin, küçük beyaz bir alan göreceksiniz. Yaklaştığınızda burada bölümün tek secret'ini bulacaksınız. Delikten geçerek kayalıkların arasında ilerleyin. Dalgıçlara fazla yaklaşmadan yolu takip edin. İşte karşınızda Spear Of Destiny. Eh Lara bu. Problemsiz bir vaktini gördünüz mü? Acil olarak gemiye dönmeniz gerekiyor. Çünkü tüpünüz hasar gördü.

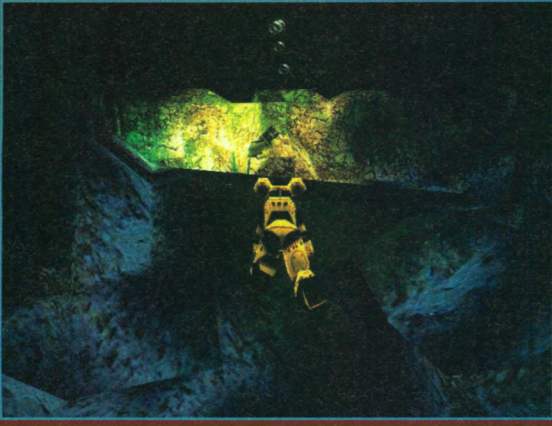
SINKING SUBMARINE

Sonunda denizaltıdasınız. O da ne? Sergei karşınızda... Spear Of Destiny'ni sizden alıp kurcalamaya başlıyor. Bilmediğini şeyi kurcalamanın sonu bu olsa gerek. Ufak çaplı bir patlama oluyor. Aslında patlamanın o kadar ufak olmadığı demodan sonra görülebiliyorsunuz. Denizaltı batmaya başlıyor. Hemen torpido odasından geçerek yemekhaneye gitmeniz gerekiyor. Aman dikkat. Kopan elektrik telleri suya düşmüş. Masaları yada kuru bulduğunuz her şeyi kullanarak yemekhanenin diğer ucuna ulaşmalısınız. Ulaştığınızda sağdaki kapıdan ilerleyin ve karşınıza çıkan düşmanı indirin. Swipe kartı almayı da unutmayın. Şimdi geldiğiniz yolu tekrar kullanarak geri dönün ve sağdaki kapıyı swipe kartınızı kullanarak açın. Merdivenden yukarı çıktığınızda vanalı kapıyı bulun. Kapıyı açtığınızda buranın kumanda odası olduğunu göreceksiniz. Burayı geçin ve sondaki odada Amiral Jerevan ile konuşun, silver key'i verecek. Daha sonra kumanda odasına geri dönün. Haritalı masanın üzerine sıçrayıp yukarı doğru bakın. İşte kurtuluşumuz. Tahta izgarayı kırın. Buradan tırmanarak sağa doğru devam edin. Yolu sonuna geldiğinizde kapağı kaldırarak içeri girin. Burada zıplayarak şalteri kapatın. Eh artık elektrikleri kestik ve suya girmemizde herhangi bir problem kalmadı sayılır.

Şimdi geriye doğru dönerek ilk odaya -periskopun olduğu oda- dönmeniz gerekiyor. Burada odanın arka tarafında sarı renkli bir tüp göreceksiniz. Nitrogen Canister. Bunu alarak hemen odanın solundan devam ederek kabloların altından geçin. Kilitli kapıyı Amiral Jerevan'ın verdiği silver key ile açın. Odadaki dolaplardan birinde yeşil renkli tüpü göreceksiniz. Bu Oxygen Canister. Aldıktan sonra kaptanın yanına dönmeniz gerekiyor ama önce karşınıza çıkan adamları öldürüp bronz key'i almalısınız. Bu anahtar ile şalteri indirdiğiniz odada ki kapıyı açıp secret 2'yi, elektrikli olduğu için mutfaktan alamadığınız yerde bulunan bulunan secret 3'ü alabilirsiniz.

Amiral'in yanına gidip onu gemiden çıkması için ikna etmeye çalışın. Bunda ne kadar başarılı olabilirsiniz bilmiyorum. Belli ki, gemisi ile beraber batmak istiyor. Onu orada gemisi ile başbaşa bırakıp yukarı çıkıyoruz. Artık tüpleri yerleştirip gemiyi terk etmenin vakti geldi. İşte bu bölümünde sonu...





GALLOWS TREE

Jean Pierre hikayesini bitirdikten sonra Peder Dunstan başlıyor anlatmaya. Hikayeden sonra demoyu izliyoruz. Kontrol elimize geçtiğinde çukura girmeden ters yöndeki uçurumun karşısındaki mavi platforma atlayın. Aşağı doğru ilerleyerek karşıdaki mağaraya girin. İşte size ilk secret.

Atladığınız yere tekrar dönerek karşıda bulunan ve pek tekin görünmeyen meyilli yere atlayın. Elinizi bırakıp küçük kovuğun tabanını yakalayın. Yolu takip edin. Sarmaşıkları gördüğünüzde tutunarak karşıya geçin. Bu geçide tutunup içeri girdiğinizde aşağı kayıp soldaki sütunun üzerine ters takla atarak secret 2'yi alın. Artık ortadaki kuyuya girmemiz gerekiyor. Ama bunun için tek bir yolumuz olacak. Yukarıdan atlamalıyız. Secret'i aldığınız sütunun sağında bulunan mağaradan geçin. Yukarı zıplarken shift tuşunu basılı tutun. Tahmin ettiğiniz gibi yine sudayız. Su altı koridorunu takip ederek kulübeye varın. Kulübenin solunda meyilli zemini kullanarak evin soluna geçin. Burada sadece sürünerek geçilebilecek kadar küçük bir delik var. Tabii ki hiç beklemeden dalıyoruz. Çekmeceden Rubber Tube alarak dışarı çıkın. Setin diğer tarafındaki suya dalıyoruz. Kuyunun olduğu yere kadar gitmeniz gerekiyor. Fıçıyı dikkat etmenizi tavsiye ederim. İçinden çıkan yaratık acip bir şey. Ne peşinizi bırakıyor ne de öldürebiliyorsunuz. Arkadaki açıklıktan eğilerek geçin. İlerleyip mağaradan Pitchfork'u alın. Lastik ile combine ettiğinizde mükemmel bir sapanınız oldu. Bir de kullanalım isterseniz. Öncelikle tahtaların yanına gelip use yapın. Demoda, Lara'nın çanları tutan iplere sapan ile taş attığını ve düşen çanların tahtaları kırdığını izledikten sonra ilerleyin. Çanların yanındaki Iron Clapper'i alın. Delikten aşağı indiğinde karşıya çıkan kulübelerden birinde meşale bulacaksınız. Biraz daha ilerlediğinizde bir hayalet ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun. Sizden kalbini bulmanızı istiyor. Patikayı sonuna kadar izleyin ve bulduğunuz çukura merdivenleri kullanarak inin. Kazıklı tuzağı shift tuşunu kullanarak geçin. Sağa dönüp duvardaki yan meşaleden sağa, aşağı, tekrar sağa gidin, kazıkları geçip secret 3'ü alın. Labirente dolaşarak tavana yapışmış olan ağacı ateşe verin. Böylece yere Heart'i düşürecek, bunu alın. Evlerin oraya dönün. Ana kapının soluna kalbi yerleştirin. Bir bölümü daha bitirdik gibi gözüküyor.



LABYRINTH

Arka odada duvarda 3 taş var. Sırası ile 2., 1. ve en sonra da 3. taşa basın. Demodan sonra açılan kapıdan girin ve iskeletlere dikkat edin. Kılıçlı iskeletlerin yanından yavaşça geçin. Yerde yatan iskeletin başından Bone Dust'i alın. Daha sonra 3 taşın bulunduğu odaya geri dönerek aldığınız tozu soldaki vazoya boşaltıp yakın. İskeletlerin birer birer nasıl yok olduğunu göreceksiniz.

Başlangıç kapısına geri dönün. Burada aşağı kayacağız. Ama önce yukardaki platforma tırmanıp kolu indirin. Uyuyan iskeletin odasındaki açılan kapaktan secret 1 alın. Aşağı kaydığımızda suya düşüyoruz. Sağa devam edip kolun soluna atlayın. Tırmanıp sağa döndüğünüzde ileride bir platform göreceksiniz. Platforma atlayın secret 2'yi de bulduk.

Şimdi geri dönüp kolu çekin ve açılan yoldan gidin. Duvarlarında iki mağara adamının resmi olan mağarada tırmanın ve geçide girin. Buradan sağa doğru dönüp yukarı devam edin. Sağdaki ilk geçide girin. Yolum sonunda Bestiary kitabını bulacaksınız. Açılan kapıdan geçin. Lara bu. Bir yerlere atlamadan duramaz. Karşınızda köprüsü olmayan bir uçurum var. Burayı atlayın. Labirentin altında ışık topları gözükecek. Bu ışıkların olduğu platforma atlayıp yukarı doğru bakın. Burada karanlık bir geçit içinde secret 3'ü bulacaksınız. Işıkları takip edin. İlginç bir yaratık sürekli sizi aşağı düşürmek için uğraşiyor. Yolu takip edip diğer bölüme geçiyoruz.

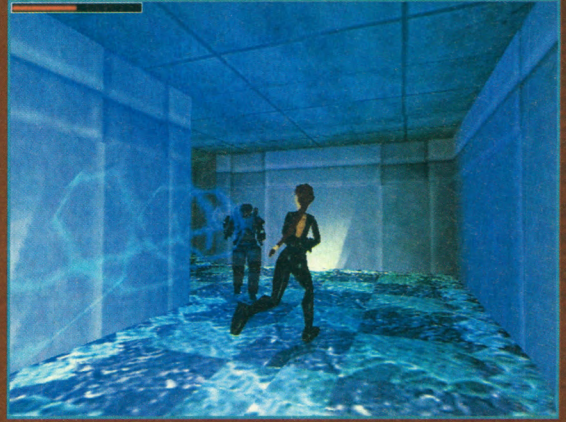
OLD MILL

Labirentten çıkıp ipin olduğu yere gelin. Taş atan yaratıklara dikkat edin. İpe atlayıp geri dönün. Yukarıdaki platformda bulunan meşaleyi alın. Alta inin ve diğer tünele girip yanan meşaleyle sönmük olanı yakın. İpin olduğu yere geri dönüp yanan meşaleyi iki yaratığa fırlatın. Şimdi ipe tekrar çıkarak tam karşıda gördüğünüz parmaklıklıkl platforma uçun. Oradan bir crowbar alıp yaratıkların yanına gidip secret 1'i alın. Tekrar ipin olduğu yere gelip ipe tırmanın. Biraz önce atlamış olduğunuz yerin yan tarafındaki katın çatlaklarına atlayıp tutunacağız. Zor gibi gözüktüyor. Kendinizi yukarı çekin. Mağara sonunda kayanın yanına gelin ve crowbar ile tebeşiri alın. Labirenti geçip levelin başına gittiğinizde patikanın ortasındaki tahtaya chalk'ı use yapın.

Patikadan ilerlediğinizde bir kulübenin yanına geleceksiniz. Kulübenin sağındaki su akıntısına girip suyun sizi götürmesine izin verin. Soldaki bir yarıktan secret 2'yi bulacaksınız. Akıntının bizi getirdiği yerde iki çıkış var. Sağdan çıkın ve sola atlayın. Ama önce yükseğe tırmanacağınız bir yerde secret 3 duruyor, onu alın. Göle daldığınızda bir kafes göreceksiniz. Kırmızı balık adamı görene kadar gölde araştırma yapın. Balık adamın önündeki altın rengi zeminde duran silver coin'i almanız gerekiyor. Ondan hızlı davranarak coin'i alın. Kafese giderek coin'i kullanın. Balık adam parasını almak için kafese gittiğinde onu kapatın. Kafesi yukarı alan yaratıklar için iyi bir ziyafet hazırladınız.

Artık mağaradan geçerek değirmene gidin. Çarkı 3 defa çevirdikten sonra duvarda asılı olan demiri yakalamanız gerekiyor. Bundan sonra hemen kapı kapanmadan karşıya atlamalısınız. Demirin etrafında bir tur döndükten sonra bırakın. Kapı zaman ayarlı olduğu için çabuk olarak kapıdan geçin. Yukarı baktığınızda bir kol göreceksiniz. Onu çekip akıntının yavaşlamasını sağlayın.

Evin solundaki su kanalına girerek daha önce akıntıdan dolayı çıkmadığımız mağara girişine ulaşalım. Buradan evin çatısına uçun. Çatıda gideceğiniz yerler zaten belli. En sona geldiğinizde ambar kulübesinin çatısına atlamalısınız. Buradaki pencereye arkandan vererek çömelin. Geriye doğru yavaş hareketler ile ambarın içine girin. Düğmeyi döndürdüğünde bölümü bitiriyorsunuz.



THE 13 TH FLOOR

Bu bölümde amacımız Iris Artifact'ı ele geçirmek. Her yerde polis ve lazerlerle karşılaşacaksınız. Lara bu kez telsizle dışarıdan yardım alıyor. Sağdan ilerlemeye başlayın. İzgarayı kırın ve çömelerek ilerlemeye devam edin. Aşağı inerken lazere dikkat edin, Secret 1'i alın. Yukarı çıkın ve bu kez ilerideki odaya girin. Dolaptan bulunan çekici alarak, başlangıç noktasına dönün. Merdivenlerden çıkın, tabii yine lazerlerden korunarak. Yukarıdaki odanın kilidini elinizdeki lazerle kırın. Bu sırada polisi öldürün. İlerlerken bir odaya düşüyorsunuz. Buradaki merdivenlerden de çıkarken, lazerlere dikkat. Yukarıdaki delikli bir duvarı lazerle kırıp, tırmanın.

Karşınıza çıkan koridoru koşarak geçmelisiniz, bir makinalının ateşine maruz kalıyorsunuz. Koruma görevlisini öldürerek, karşıya geçmelisiniz. Ancak lazerler yolu kapatmış. Yan tarafta gördüğünüz havalandırma geçidini kullanmalısınız. Karşıya geçtiğinizde, biraz daha ileride camlı bir bölümde, uyuyan bir koruma görünür. İki seçeneğiniz var. Ya adamı hemen öldüreceksiniz ya da heyecan olsun diye, sessizce yaklaşmış masanın arkasından High Level Access kartını alacaksınız. Asansörle yukarı çıkın. İki korumanın sohbet ettiğini göreceksiniz.

Elbette ki onları öldüreceksiniz. Soldaki üçgen biçimindeki kırmızı kapıyı kartla açın. İki oda geçince, kendi hallerinde çalışan bilim adamlarının odasına girin. Burada altı tane düğme görülüyor. Yeşil iki düğmeye basın. Camlı koridorun ilerisindeki kapı açıldı. Oda giderek Access Code Disc'i alıp asansörle 13. kata inin. Bilgisayara disk'i taktığınızda havalandırma kapağını açmış oluyorsunuz. Havalandırmaya tırmanıp sağa devam ettiğinizde patlamaların olduğu bir kuyuya inmeniz gerekiyor. Yoldaki açıklığa girerseniz açıklığa girerseniz secret 2 yi bulursunuz. Aşağı indiğinizde dümdüz ilerleyin ve sağdaki odadan cloth' u alın. Yolun sonuna vardığınızda zemine inin ve görevlinin solundaki kartlı kapıyı açın. Dolaptan bir chloroform alarak cloth ile birleştirdikten sonra görevliyi etkisiz hale getirmek için arkadan usulca yaklaşın. Görevliyi öldürünce yere Iris Lab Access'i bırakıyor, almayı unutmayın.

Koridoru geçip güvenliği öldürün. Iris Lab Access'i kapıya takıp açın. Şimdi çok hızlı bir şekilde bilim adamını öldürmeniz gerekiyor. Yoksa secret 3'ü unutmamanız gerekir. Açılan kapıdan gelen bütün adamları öldürün ve secret 3'ü alın. Yukarı çıkıp kontrol odasındaki düğmeyi bulun ve kullanın. Zaman ayarlı olduğu için çabuk bir şekilde aşağı inip Iris'i almanız gerekiyor. Biraz zor olsa da başardık. Artık açılan kapıdan geçip bölümü tamamlayabiliriz.



ESCAPE WITH THE IRIS



Röntgen'den geçebilmek için silahınızı bırakın. Daha sonra odalara girip chloroform ve cloth'u alın. Bekçiyi öldürdükten sonra odaları dolaşın, dolap ve çekmeceleri karıştırıp restroom access card'ı bulun. Tuvaletlerin olduğu yere gidin. Giriş için şifre sorduğunda, öğrenmek için karta bakın. Biraz ilerleyin ve -kapıyı kırmanız gerekecek ama- ilk tuvalete girin. Kafanızı yukarı kaldırınca duvardaki çatlakları göreceksiniz. Zıplayıp tutanmaya çalıştığınızda duvar çökecek ve bir yarık oluşacak. Yukarıdan çıkıp koridoru takip edin, yolun sonunda aşağı sarkarak tutunun. Şimdi hızlıca yapılsasaydı gereken başka bir hareket ile karşı karşıyayız. Elinizi bırakıp altta kalan yarığa tutunun. Tekrar elinizi bırakın ve yolun sonunda aşağı sarkarak tutunun. En altta ki odada secret 1 i bulacaksınız. Platforma tekrar dönüp zincirin en tepe noktasına tırmanın ve ters takla atarak arkadaki platforma düşün. Burada bir paralel demir var barfiks hareketini yaparak karşı platforma uçun. Buradan asansörün üstüne zıplayın. Asansörün tepesindeki kapağı açıp içeri girin. Asansörden çıkınca güvenlik görevlisine dikkat ederek yandaki asansöre geçin. Yukarı çıkarken asansör arıza yapıyor. Düğmeye basıp durdurun. Ara kattayız ve kapıdan çıkamıyoruz. Asansörün tavanına çıkın, demir çubukta 2 tur atıp ters takla yapacağız. 2. düğmeye basıp içeri girin.

ne geldik. Aşağı kayın. Kayarken sola dönün, aşağıda bir ızgara göreceksiniz. Izzarının başlangıcında zıplayıp yukarıdaki paralel demiri tutup karşı platforma atlayın. Ateşlere dikkat. Yandaki boşluğa çapraz atlayarak ipten karşıya geçin. Artık binadassınız.

İleride su dolu bir oda göreceksiniz. Oraya kadar gidin. Arkanızda güvenlik görevlileri sizi takip ediyor. Hızlı olun, mermilerden uzak durun. Ateş edince karşınızdaki cam kırılıyor. Secret 2 yi alın. Yukarı çıkın. Yine yukarı çıkın ve pencerenin sağındaki pancurları kullanarak bir üst kata daha çıkın. Orada bir düğme göreceksiniz. Makinalıya dikkat ederek düğmeye basın. Alttaki lazerli kapı bakın. Artık oradan geçebilirsiniz. İlerlediğinizde bir yangın tüpü göreceksiniz. Önünden geçerken makinalı bu yangın tüpünü patlatacak Secret 3'ü de aldık. Aşağı inip açılan kapıdan girdiğinizde bir görevli ile karşılaşacaksınız. Peşinize takılmasını sağlayıp, su tankını kırmasını sağlayın. Bu su sayesinde yerdeki lazer etkisiz hale geçecek. 2. düğmeye basıp içeri girin.

Sandıklı odayı bulun ve 5. sandığı açarak teleporter disc'i alın. Diski odanın girişinde bulunan bilgisayara takip odanın ortasına gelin. Iris artifact kullanarak ışınlanıyoruz. Yerdeki delikten girdiğinizde güvenlik görevlisinin girdiği şifreyi dürbünle izleyin. Odadaki düğmeye basıp kırmızı ışığın geldiği deliğe sürünerek girmelisiniz. Yukarı tırmanıp silahınızı alın. Röntgenden tekrar geçerek sola dönün ve sağdaki kapının yanında duran yangın söndürme tüpüne nişan alıp patlatın. Bir bölümü daha bitirdik. Artık sırada son bölüm var.


RED ALERT

Merdivenden çıkmadan aralık yerden adamı vurun. Merdivenlere dikkat ederek Yukarı çıkın, merdiven çıktığınızda yukarı tutunup soldaki boşluğa girdiğinizde secret 1'i buluyoruz. Yolumuza devam edelim. Ateşin olduğu yerde bulunan tahnaları kırıp geçide girin. Geçidin sonundaki ızgaranın yan tarafında tutacak kesimi bulunuyor. Bunu çekerseniz ızgara açılacak. Yukarı çıkıp güvenliği halledin. Masanın üzerinde mermiler duruyor. Grappling Gun mermisini alıp karşı tarafa gözükken kırmızı vanayı sniper ile vurun. Buhar çıkınca lazer ışıkları gözükmeye başlayacak. Lazerlere dikkat ederek geçin.

Asansöre binin. Atış poligonlarına geliyoruz. Karşıdaki ilk poligona girip gelen hedeflerin hepsini vurun. Soldaki odanın kapısı açıldı. Gelen hedefleri hızlı bir şekilde vurabilirsiniz sağdaki atış poligonunun kapısı açılacak. Asıl olay bu noktada başlıyor. Bu yeni odada ki hedefler çok daha hızlı geliyor ve daha hızlı vurmanız gerekiyor. Eğer başarabilerseniz koridorun sonundaki odanın kapısı açılıyor. Karşınızda secret 2. Ama dikkat edin. Duvarlardan çıkan zehirli gaz sizi öldürmeden oradan ayrılmamız gerekiyor.

Şimdi yeşil renkli lazerlerin olduğu bölüme gidip grappling gun'ı ve kapının yanından mermisini alın. Bu silahla tavadaki mazgala ip atacağız. Sandığın üstüne çıkın ve ipe atlayın. Yan duvarda ki çatlakları yakalayın ve pencereye gidin. Aşağı kayın. İlk geldiğimiz yangın merdivenine gidin. Tepedeki merdivenlerin altına grappling gun ile ipi atın. Karşı divardaki geçide atlayın. İpe tırmanın içeri girin. Gelen ışığa dikkat. İçeride yangın var. Zıplayın, duvarın kenarına tutunup yukarı çıkın. Tünelden indiğinizde sizi bekleyenleri göreceksiniz. Adamın işini bitirdikten sonra şalteri indirip koridordaki asansöre binin. Asansörden inerken yine dikkatli olun. İki kişiyi halletmeniz gerekiyor. Sola gidin. İpi kullanarak havalandırma deliğinin altını yakalayın yukarı çıkın. İlerleyip lazerlerin olduğu yerden sağa dönün. Koridorun sonunda bir sandığa düşeceksiniz. Aşağıda bir robot var. Solunuzdaki kırmızı vanaya ateş ederseniz odaya su boşalmaya başlayacak. Robotun sonu. Tabii siz ateşi kesmeyin. Sonuç kesin olsun. Robotu öldürdük. Ama başka bir sorunla karşı karşıya kladık Suda elektrik var artık. Soldaki platformun üzerine atlayın ve çok hızlı bir şekilde yukarıdaki ızgaraya atlayın.

Tavana ip atın ve karşıya atlayın. Elektriği kesmek için butonu çekin. Aşağı inip yerden key bit(left) i alın. Kapağa dikkat. Yukarıdaki switch'i çekip karşıya atlayın. Sarkıp koridora dönün. Yeni yoldan hızla geçip yolun sonuna ulaşın. Tezgahın arkasındaki düğmeye basın. Bir kapı açıldı. Ama başka bir odada. Uğraşmayın. Geldiğimiz yere geri dönün. Yeni bir robot. Koridor boyunca ilerleyerek yeni açılan koridora girin. Koridorun sonundaki düğmeye varınca kadar koşun ve robot yetişmeden onu çekin. Robot diğer tarafta kaldı. Üzerinde "Danger" yazan odaya girip yolun sonundaki odaya kadar ilerleyin. Oda da bir düğme göreceksiniz. Secret 3 'te bu oda da bulunuyor. Düğme gaz odasındaki 2. kapıyı açacak. Düğmeyi çekerek robot'un işini bitirin. Yan oda da bir şalter daha var. Bunu da indirin. Nefessiz kalırsanız lazerlerin olduğu yere giderek nefes alın. Oradaki iki adamda öldürün.

Şalterleri eski haline getirerek robotun boğulduğu yere gidin ve yerden key bit(right) i alın. Dıştaki şalteri indirin. Helikopterin bulunduğu yerde sağdaki koridor açıldı. Buradan geçip helikopter giriş kapısına gidin. Anahtarları birleştirin ve kapıyı açın. Geçmiş olsun. Oyun bitti. Eğer bütün secret'leri (36 adet aldysanız) oyunun son demosunu izledikten sonra ana ekrana dönüp options'a girin. Special Features bölümünde sizi hoş bir sürpriz bekliyor olacak. 



Her Őeyi grdđnz m sanıyorsunuz?



Daha hibir Őey grmediniz!

Her Őey bu adreste!

www.gamepro.com.tr

GAMEPRO
online

PlayStation 2



Unreal Tournament

Ölümsüzlük, Tüm Bölümleri Açma ve dahası...



Fatboy Mutator: Ana menüde , , Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, O'ye basın. Eğer kodu doğru girdiyse, bir ses duyacaksınız ve menü ilk haline dönecek. Fatboy mutator, multiplayer modunda aktif hale gelecek, frag kazandıklarında karakterler şişmanlayacaklar ve vurulanlar ise zayıflayacaklar.

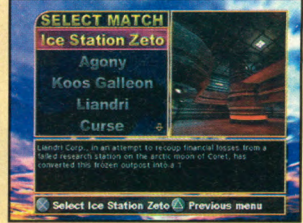


Ölümsüzlük: Oyunu durdurun ve sonra , , , , , O'ye basın. Eğer kodu doğru girdiyse, aniden oyuna döneceksiniz ve ölümsüz olacaksınız.

Bölüm Atlama: Oyunu durdurun ve sonra , , , , , O'ye basın. Eğer kodu doğru girdiyse, otomatik olarak oyunu kazanacaksınız ve bir sonrakine geçeceksiniz.

Maksimum Cephane: Oyunu durdurun ve sonra , , , , , O'ye basın. Eğer kodu doğru girdiyse, aniden oyuna döneceksiniz ve maksimum cephaneye sahip olacaksınız.

Stealth Mutator: Ana menüde, , , , , , , , O'ye basın. Eğer kodu doğru girdiyse, bir ses duyacaksınız ve menü ilk haline dönecek. Stealth mutator multiplayer modunda aktif olacak, bütün oyuncuların görünmezlik cihazları olacak.



Tüm Bölümleri Açma: Ana menüden "Resume Game"i seçin. (Oyun kaydedilmiş olmalı). Resume Game ekranında, , , , , , O'ye basın. Eğer kodu doğru girdiyse, tüm bölümler açılacaktır.

UNREAL TOURNAMENT



PlayStation 2



Dynasty Warriors 2

Tüm Karakterleri Açma



Ana menüde, , , , , , O'ye basın. Eğer kodları doğru girdiyse, bir ses duyacaksınız ve tüm karakterler açılacaktır.

PlayStation 2



Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Freak E. Deke ve Michael Jackson'ı açma



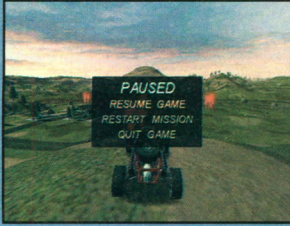
Ana menüde "Arcade mode"u seçin. Karakter seçme ekranında, , , , , , O'ye basın. Eğer kodu doğru girdiyse, Freak E. Deke ve Michael Jackson karakterleri açılacaktır.

PlayStation 2



Smuggler's Run

Görünmezlik, Düşük Yerçekimi ve dahası...



Oyunu durdurun ve aşağıdaki kodlardan istediğinizi girerek karşısındaki hileyi aktif hale geçirin. Eğer kodu doğru girdiyeniz, bir ses duyacaksınız ve oyuna döndüğünüzde hile aktif hale geçecek.

Görünmezlik: Press R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Düşük Yerçekimi: Press L1, R1, R1, L2, R2, R2.

Zamanı Yavaşlatma: Press R2, L2, L1, R1, Sol, Sol, Sol.

Zamanı Hızlandırma: Press R1, L1, L2, R2, Sağ, Sağ, Sağ.

Dreamcast



NBA 2K1

Superstar'ları Açma



Ana menüden "Options"ı sonra da "Codes"u seçin. Password yerine büyük harflerle vç girin. Eğer kodu doğru girdiyeniz, ekranda "Superstars Feature Unlocked" yazısı belirecektir. Sega Sports takımı, SegaNet takımı ve Mo Cap takımı açılacaktır.

Nintendo 64

Pokémon Puzzle League

Puzzle University'deki Tüm Puzzle'ları Açma ve High-Speed Marathon Mod'u



Puzzle University'deki Tüm Puzzle'ları Açma: Press Start ekranında, Z'ye basın ve bekleyin sonra da A, B, R, A, A, B, R, A'ya basın. Eğer kodu doğru girdiyeniz, bir bip sesi duyacaksınız. Start'a basın ve Puzzle Village ekranından "Puzzle University"i seçin. Bir isim seçin. Tüm puzzle'lar açılacak.

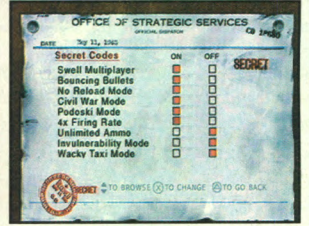
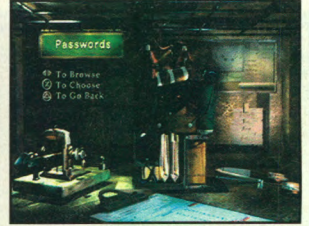
High-Speed Marathon Modu: Press Start ekranında, Z'ye basın ve bekleyin sonra da B, A, L, L'ye basın. Eğer kodu doğru girdiyeniz, bir bip sesi duyacaksınız. Start'a basın ve Puzzle Village ekranından "Marathon"u seçin. Önce bir isim ve mod, sonra da "Speed Level"i seçin. Sağ'a basarak level'i 99'a ayarlayın.

PlayStation



Medal of Honor Underground

Bouncing Bullets, Wacky Taxi Mode ve Dahası...



Ana menüden "Options"ı, sonra da "Passwords"ü seçin. Hileyi aktif hale getirmek için aşağıdaki kodu girin. Eğer kodu doğru olarak girdiyeniz, Send anahtarı yeşilleşecek ve Options menüsüne geri döneceksiniz. "Secret Codes"u seçin ve kodları girerek hileleri aktif hale getirin. Her şeyi açma hilesi aşağıdaki bütün hileleri aktif hale getirecek ve Swell Multiplayer, No Reload, Civil War modu açılacak. Sınırsız cephane ve multiplayer karakterler de seçilebilecek.

Not: ENTREZVOUS password'ü herşeyi açma ve gizli görev hilesinden önce girilmelidir.

4X Firing Rate:	BALLESVITE
Bouncing Bullets:	RICOCHET
Invulnerable:	PUISSANCE
Podoski Mode (One-Hit Kills):	LATREUSE
Unlock Everything:	PORTECLEFS
Unlock Secret Mission:	LEMONSTRE
View Cartoon Gallery:	MOHDESSINS
View Dreamwords Gallery:	DWIECRANS
View Team Gallery:	MOHUEQUIPE

SSX

Tüm Board'ları, Karakterleri ve Hiro'nun Hareketlerini Açma ve Dahası...



Tüm Board'ları ve Karakterleri Açma: Select Mode ekranında, □'ye basın Options ekranına girin. Options ekranında, aynı anda L1, L2, R1, R2'ye basın ve bekleyin, sonra da, Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ, X, O, Δ, □'ye basın. Eğer kodu doğru girdiyerseniz, bir ses duyacaksınız ve tüm board'larla karakterler açılacak.

Hiro'nun Hareketlerini Açma: Hiro'nun hareketleri, oyundaki Trick Book'da yanlış adlandırılmış. Tuş kombinasyonları doğru ama bunlar aslında Moby'nin hareketleri. Bu listede doğru hareketleri ve doğru tuş kombinasyonlarını bulacaksınız.

Parantez içindeki tuşlara aynı anda basılmalı. Parantez içindeki hareketler arasındaki virgül, ilk önce birinci hareket setini, ardından diğerini yapmanız gerektiğini belirtir. Spin ve flip gibi dönme hareketlerinde ise, flip yönü dönmeyez gereken dereceden önce yazıyor. Mesela, "← veya → 360 ↑ 360 L1" yazıyorsa 360 derece spinle sağa veya sola dönerken aynı anda L1'i basılı tutmanız gerektiğini anlamalısınız.

Green Circle Hareketleri

#1: Method Air	L2'yi basılı tut.
#2: NoseGrab Air	(L1 L2)'yi basılı tut.
#3: Nuclear Air	(L1 R2)'yi basılı tut.
#4: Rocket Air	(L1 L2 R2)'yi basılı tut.
#5: Cross Air	(L1 L2 R1 R2)'yi basılı tut.
#6: SINFUL Indy Air	R1'i basılı tut, □'ye bas.
#7: MEAN Lein Air	(L2 R1)'yi basılı tut, □'ye bas.
#8: HOLY Crail Air	(L1 L2 R1)'yi basılı tut, □'ye bas.
#9: Cross THE ROAD Air	(L1 L2 R1 R2)'yi basılı tut, □'ye bas.
#10: 360 Spin	← veya →'yi basılı tut 360.
#11: 360 SINFUL Indy	(← veya → 360 R1)'yi basılı tut, □'ye bas.
#12: 360 Cross	(← veya → 360 L1 L2 R1 R2)'yi tut.
#13: 180 MADE IN Japan	(← veya → 180 L2 R2)'yi basılı tut, □'ye bas.
#14: 180 Stalefish to Late Mute	(← veya → 180 R2)'yi tut, L1'i tut.
#15: Front Flip Indy	(↑ 360 R1)'yi basılı tut.
#16: 360 Flying Squirrel	(← veya → 360 L1 R1)'i basılı tut.
#17: 360 HOLY Crail	(← veya → 360 L1 L2 R1)'yi basılı tut, □'ye bas.
#18: 360 Cross THE ROAD	(← veya → 360 L1 L2 R1 R2)'yi tut, □'ye bas.
#19: Back Flip	↓'yi basılı tut 360.
#20: Front Flip	↑'u basılı tut 360.

Blue Square Tricks

#21: Back Flip MADE IN Japan	(↓ 360 L2 R2)'yi basılı tut, □'ye bas.
#22: 540 Nuclear	(← veya → 540 L1 R2)'yi basılı tut.
#23: 720 Nuclear to Late MEAN Lein	(← veya → 720 L1 R2)'yi basılı tut, (L2 R1)'yi basılı tut, □'ye bas.
#24: Back Flip 360 Tail WAG to Late Method	(← veya → 360 ↓ 360 R1 R2)'yi tut, □'ye bas. L2'yi basılı tut.
#25: Front Flip Lein	(↑ 360 L2 R1)'i basılı tut.
#26: Back Flip 360	(← veya → 360 ↓ 360)'yi basılı tut.
#27: 1080 Spin	← veya →'u basılı tut, 1080.
#28: 360 Nuclear REACTOR	(← veya → 360 L1 R2)'yi basılı tut, □'ye bas.
#29: 720 Stalefish	(← veya → 720 R2)'yi basılı tut.
#30: Tail WAG Air to Late NOSEBLEED Air	(R1 R2)'yi basılı tut, □'ye bas, (L1 L2)'yi basılı tut, □'ye bas.
#31: Back Flip 360 Flying Squirrel	(← veya → 360 ↓ 360 L1 R1)'i basılı tut.
#32: Front Flip 360 TailGrab to Late UNETHICAL Experimental	(← veya → 360 ↑ 360 R1 R2)'yi tut, hold (L1 R1 R2), □'ye bas.
#33: Front Flip 360 Flying Squirrel to Late UNETHICAL Experimental	(← veya → 360 ↑ 360 L1 R1)'i basılı tut, (L1 R1 R2)'yi basılı tut, □'ye bas.
#34: 720 Experimental to Late HOLY Crail	(← veya → 720 L1 R1 R2)'yi tut, (L1 L2 R1)'yi basılı tut, □'ye bas.
#35: Front Flip 360 Method MADNESS	(← veya → 360 ↑ 360 L2)'yi basılı tut, □'ye bas.
#36: Misty	(← veya → 540 ↑'yi basılı tut 360.
#37: Rodeo	(← veya → 540 ↓ 360)'yi basılı tut.
#38: Rodeo 720	(← veya → 720 ↓'yi basılı tut 360).
#39: Front Flip Cross THE ROAD	(↑ 360 L1 L2 R1 R2)'yi tut, □'ye bas.
#40: Double Back Flip Rocket	(↓ 720 L1 L2 R2)'yi basılı tut.

Black Diamond Hareketleri

#41: Double Front Flip Cross THE ROAD	(↑ 720 L1 L2 R1 R2)'yi basılı tut, □'ye bas.
#42: 900 Tail WAG to Late NOSEBLEED	(← veya → 900 R1 R2)'yi basılı tut, □'ye bas, (L1 L2)'yi tut, □'ye bas.
#43: Çift: Ön Flip 720	(← veya → 720 ↑ 720 L1 L2 R1 R2)'yi tut, (L1 R1)'yi tut, □'ye bas.
#44: Triple Back Flip	↓'yi basılı tut, 1080.
#45: Rodeo Tail WAG	(← veya → 540 ↓ 360 R1 R2)'yi tut, □'ye bas.
#46: Back Flip NOSEBLEED To Late Tail WAG	(↓ 360 L1 L2)'yi tut, □'ye bas, (R1 R2)'yi basılı tut, □'ye bas.
#47: Double Front Flip 360 Method MADNESS	(← veya → 360 ↑ 720 L2)'yi tut, □'ye bas.
#48: Double Back Flip Cross To Late Nuclear REACTOR	(↓ 720 L1 L2 R1 R2)'yi basılı tut, (L1 R2)'yi basılı tut, □'ye bas.
#49: Double Front Flip 720 SINFUL Indy to Late Cross	(← veya → 720 ↑ 720 R1)'yi tut, □'ye bas, (L1 L2 R1 R2)'yi basılı tut.
#50: Double Rodeo	(← veya → 1080 ↓'yi tut, 720).



ARMY MEN SARGE'S HEROES



Dreamcast

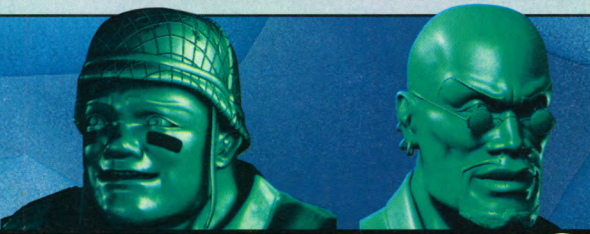
Army Men: Sarge's Heroes

Bölmüleri Açma



Ana menüden "Input Code"u seçin. Aşağıdaki bölümleri açabilmek için karşısındaki kodları girin. Eğer kodu doğru girdiyse, bölümün açılmış ismi görünecektir.

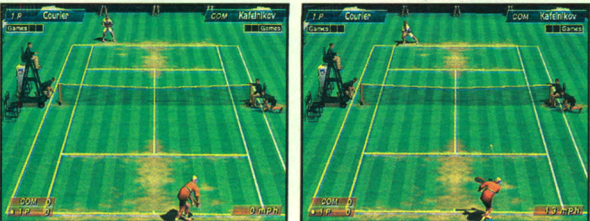
Bathroom:	TDBWL
Forest:	TLLTRS
Fort Plastro:	GNRLMN
Hoover Mission:	SCRDCT
Kitchen:	PTSPNS
Living Room:	HXMSTR
Riff Mission:	MSTRMN
Sandbox:	HTKTTN
Scorch Mission:	HTTTRT
Showdown:	ZBTSRL
Spy Blue:	TRGHTR
Thick Mission:	BLZZRD
The Way Home:	VRCLN



Dreamcast

Virtua Tennis

Underhand Servis



Normal bir oyun başlatın, kortun alt yarısından servis kullanacağınız zaman, **aynı anda Aşağı, A, ve X'e basın**. Eğer üst yarıdan kullanıyorsanız, **aynı anda Yukarı, A, ve X'e basın**. Eğer üç butona birden aynı anda basarsanız, Underhand servisini yapmış olursunuz. Denemeye devam edin, dijital pad ile bunu daha kolay yapabilirsiniz.

PlayStation 2



X-Squad

Silahları Açma, Ağırlık Limitini Kaldırma ve dahası...

Ana menüde aşağıdaki kodları girerek karşısındaki rütbelere oyuna başlayabilirsiniz. Eğer kodu doğru girdiyse bir silah sesi duyacaksınız. Yeni bir oyun başlattığınızda rütbelerinizi geçerli olacak. Daha yüksek rütbe daha iyi silahlara ve nesnelere sahip olacaktır. Private'in üstündeki rütbelerde ağırlık limiti yoktur.

Private: □, ○, △'e basın.

Sergeant: △, ○, □'ye basın.

Lieutenant: R1, L2, L1, R2'ye basın.

Captain: ○, R1, ○, L1, △, R2'e basın.

Major: L2, □, R2, △, L1, ○, R1'e basın.

Colonel: △, □, ○, □, △, ○'ye basın.

General: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2'ye basın.

PC



Motocross Mania

Tüm Hareketler, Tüm Parkurlar, Para



Profil menüsünde isminizi aşağıdaki şekilde değiştirin:

Mad Dog	Tüm hareketler
Beef Cake	Tüm Parkurlar
Uncle Bill	Para

Bir başka yol da şu: Yeni bir profil oluşturup isminizi Vera Champ olarak girin, şampiyona boyunca bu ismi kullanmalısınız.

Bu hile sayesinde, kaçınıcı gelerseniz gelin, şampiyonadaki bir sonraki bölüme geçebileceksiniz. Her bölümün her parkurunu açabilirsiniz. Bunun yanında kapanış videosunu da izleyebilirsiniz. Fakat bu yarışlardan para kazanamazsınız.

PC



Army Men: Air Tactics

Maksimum Sağlık, Tam Mermi ve dahası...



Oyun sırasında backspace tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girerek hileleri aktif hale geçirin.

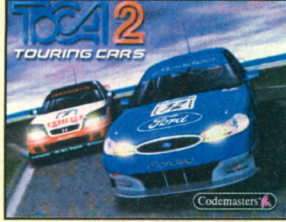
!ripoff blue	Maksimum sağlık
!ripoff red	Sınırsız sağlık
!ripoff white	Başarısız görev
!plastic surgery	Kırmızılının hepsi
!sarge is dead	Tam mermi
!ripoff black	Tüm filmler

PC



TOCA 2: Touring Cars

Bulanık Ekran, Tüm Arabalar ve dahası...



İsim girme ekranında bu hileleri girin. Hileyi iptal etmek için aynı hileyi tekrar girin.

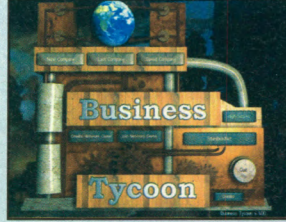
HANGOVER	Bulanık ekran
REPEL	Arabalar yolunuzdan çekilir
DOUBLE	Tüm parkurlar
CARTASTIC	Tüm arabalar
MOVIE	Büyük çarpışmalar
HIGHJUMP	Düşük yerçekimi
SKATES	Hızlı arabalar

PC



Business Tycoon

Para, Araştırma ve dahası...



TAB tuşuna basıp kodu girin ve daha sonra Enter'a basın.

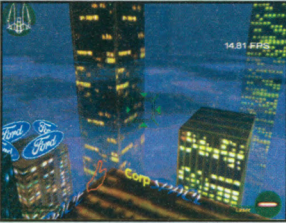
zeropercentinterest	10 milyon Dolar
canyouspareadime	100 milyon Dolar
nomoneydown	100 milyon Dolar
iseelondoniseefrance	Her yeri araştırma
feelthatmojoringis	Her kaynağa 10 puan
idkfa	Her kaynağa 99 puan
hitmeagain	1 Action Card
impressme	Araştırma tamamlanır

PC



Crime Cities

Tüm Silahlar, Para ve dahası...



Oyundayken istediğiniz an (~) tuşuna basıp aşağıdaki kodları girebilirsiniz:

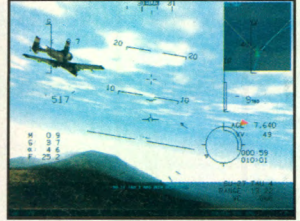
_GIVEMALLWEAPONS	Tüm silahlar
_GIVEMALLAMMO	Silahınızı doldurur
_GIVEMEMAXENERGY	Kalkanı doldurur
_GIVEMETHEMONEY	Para

PC



F-22 Lightning 3

Sınırsız Cephane, Ölümsüzlük ve dahası...



Oyun esnasında Ctrl+Enter tuşuna basıp aşağıdaki kodları girin. Ekranda hilelerin aktif hale geçtiğini belirten bir mesaj bilececek. Hileleri kapatmak için aynı işlemi tekrar uygulayın. Bu hileler multiplayer modunda çalışmaz.

the truth is out there	Sınırsız cephane
fight the future	Cephanenizi doldurur
black oil	Yakıtınızı doldurur
trust no one	Ölümsüzlük
i want to believe	Çarpışmazsınız
this isnt happening	Hasar giderme
ghostpit	Görünmez uçak

PC



Sanity: Aiken's Artifact

Tam Akıl Sağlığı, Tüm Nesnelere dahası...



Diyalog penceresine mpjuiceme yazıp Enter'a basın. Tam akıl sağlığı, sağlık ve oyunu bitirmeniz için gereken bütün nesnelere kazanacaksınız fakat bazı yeteneklerinizi kaybedeceksiniz. Diğer kodlar ise şöyle:

mpsanity	%100 Sanity
mphealth	%100 sağlık
mpalltalents	Tüm yetenekler
mpthedthead	Ölümsüzlük
mpshipit	Tüm bölümler

PC



Mercedes-Benz Truck Racing

Hileleri Açma, Hep Kazanma ve Hileleri Kapatma



Oyun sırasında kodları girerek hileleri aktif hale geçirin.

BUGGYGIRL	Hileleri açma
MOGLI	Hep kazanın
ALLOFF	Hileleri kapatma

güvenebileceğiniz son teknoloji haberleri

Bilişim Sektörü'nde bilginin güvenilirliği çok önemlidir. Yapılan tüm araştırma, inceleme ve testler; okuyucunun sonuca ulaşması için kesin doğruluk şartı içermektedir.

Doğru bilgiye ulaşmak için İMG Bilişim Yayınları'na güvenin...





RetroFili

Amacımız; kaybolmaya yüz tutmuş değerli medyaları dijital olarak korumaktır.

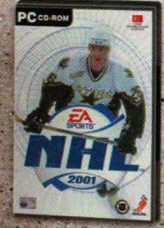
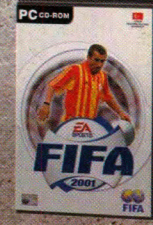
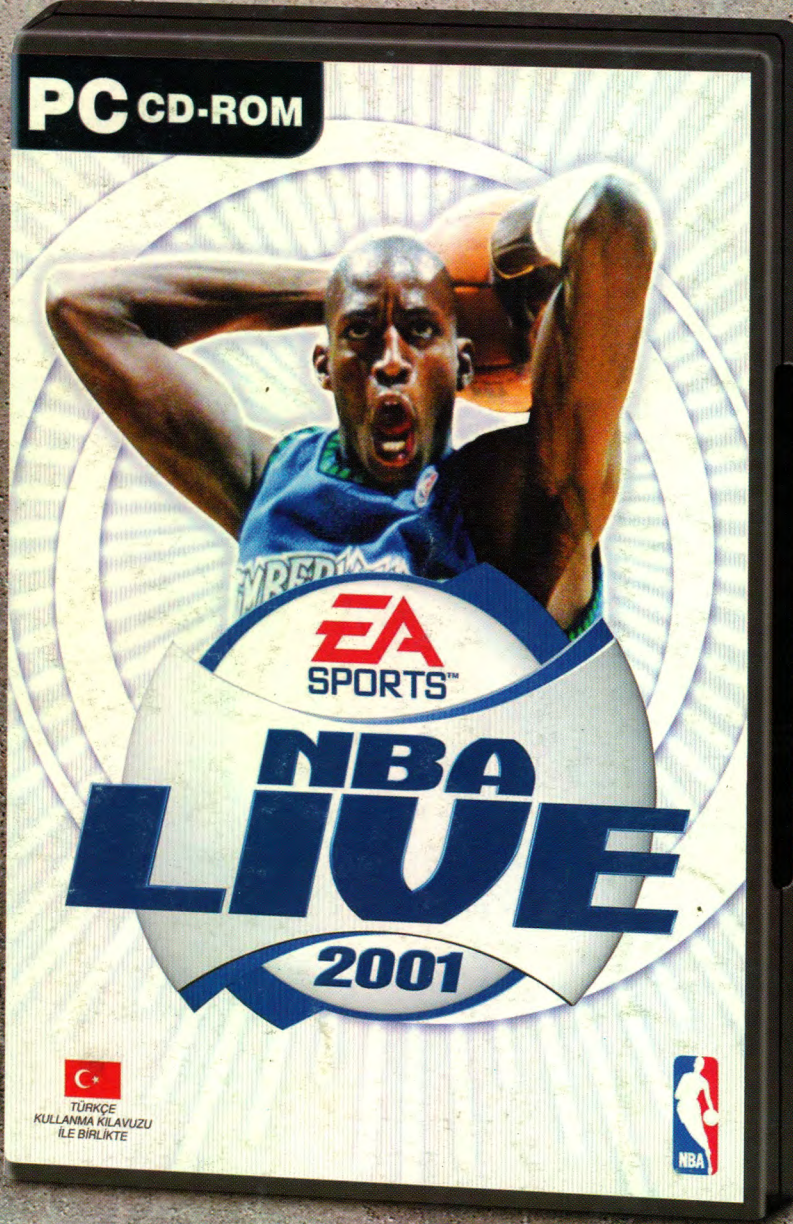
**Bu medyalardan bir kazanç elde etmiyoruz.
Ayrıca "Yayıncı/İçerik Sahibi" kişi veya kuruluşların kendilerinden elde edilebilecek hiçbir şey sunmuyoruz.**

Sitemizdeki içerikleri satan kimselere ödeme yapmayın.

Bize herhangi bir şekilde yardım etmek isterseniz lütfen sitemizi ziyaret edin.

retrofili.com

OYUNLAR BAŞLADI!



SEASON 2001

PC
CD



ARAL İTHALAT

Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICI: EKOL BİLGİSAYAR

Tel: 0212 212 83 55 - 56